#16
ANIME CULT.it

Immagini, ricordi e collezioni dal Sol Levante

CULT.it

ANIME

escluso di eurekaddl.kau

Capitan HARLOCK
e le altre meraviglie di Leiji Matsumoto

ANCHE I ROBOT PIANGONO
Non solo lame rotanti...
sotto le corazze battono cuori

CARTONI & CARRASSI IN TV
Svelate le grandi censure
di *Piccoli problemi di cuore*

JASMINE LAURENTI È KAORI
L'intervista alla storica
doppiatrice di City Hunter

POSTE ITALIANE S.P.A. - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - A.I.E. N° WEB/LO MOV.383/M. 8/2022 PERIODICO RIC

ANIMECULT N.16 - MENSILE - 6,90 €

Sprea COMICS

IN EDICOLA

DAL 15 FEBBRAIO

Scansiona il QR Code

Acquistala su www.sprea.it/psm
versione digitale disponibile dal 12 febbraio

@spreacomics
@sprea comics
redazione@spreacomics.it

NON PERDETE ANIME CULT

IL PROSSIMO NUMERO SARÀ IN EDICOLA, LIBRERIA E FUMETTERIA DAL 20 MARZO

Certificato PEFC
Questo prodotto è realizzato con materie prime da foreste gestite in maniera sostenibile e da fonti controllate
www.pefc.it
PEFC
PEFC/19-31-379

Stampata su carta
HOLMEN
con fibra vergine proveniente da foreste sostenibili
holmen.com/paper

«Anime Cult» è una rivista a basso impatto ambientale.

UN PIRATA TUTTO NERO

A un anno esatto dalla scomparsa del maestro Leiji Matsumoto mi sembrava doveroso dedicare un corposo dossier alle sue opere. Matsumoto, piaccia o non piaccia, è senza dubbio uno dei grandi innovatori del fumetto giapponese, perché ha contribuito in modo decisivo a ridefinire l'immagine degli eroi e tutto il plot narrativo loro connesso.
Ha introdotto personaggi con tratti complessi e sfaccettati, lontani dagli stereotipi convenzionali del tempo. I suoi eroi spesso combattono non solo contro nemici esterni, ma anche contro le loro sfide personali e morali: questa rappresentazione più realistica ha influenzato generazioni di autori successivi che, senza ombra di dubbio, hanno un grande debito morale nei confronti del maestro Matsumoto.
Ciò che mi ha sempre affascinato è la grande "organicità" della sua opera: da una parte per l'immaginario creato (futuristico ma contemporaneamente sospeso nel tempo), dall'altra rispetto ai suoi disegni e allo stile impiegato (certamente diversissimi da qualsiasi altro autore). Tra tutte le sue opere è come se sussistesse un grande *fil rouge*, che le collega tutte.
Allo stesso tempo uno degli aspetti distintivi delle opere di Matsumoto è la sua capacità di esplorare temi complessi e universali, spesso intrecciati con elementi di fantascienza e avventura. I suoi lavori toccano questioni etiche, morali e filosofiche, offrendo riflessioni approfondite sulla natura umana e sulla società. Emergono temi di sacrificio, coraggio, e la lotta contro l'oppressione. Ma anche nostalgia e tristezza, creando atmosfere malinconiche che affrontano la fragilità della vita e l'ineluttabilità del tempo.
Per tutte queste ragioni mi viene spesso da associarlo a Miyazaki: entrambi sono quasi degli "outsider" nel mondo del fumetto e dell'animazione giapponese. Entrambi hanno un'urgenza di descrivere un proprio immaginario, così netto e preciso, attraverso le proprie opere. La differenza tra loro, volendo trovarla, è che Miyazaki è più universale.

Molti dimenticano, ad esempio, che durante la sua prima messa in onda in Italia, nel 1979 su Raidue, la serie di *Capitan Harlock* non ottenne il successo sperato – nonostante si trattasse di una produzione di altissimo livello che aveva ottenuto grandi consensi in Giappone ma anche all'estero (i francesi erano già pazzi per "Albator"). I motivi credo risiedano in ciò che dicevamo sopra: Harlock è un personaggio adulto, presenta un mondo complesso e per molti aspetti difficile da digerire. Una volta però che il pubblico ha avuto modo di assimilarlo, tra Harlock e i fan italiani è scoppiato l'amore.

Tant'è vero che la scomparsa di Matsumoto è stata ripresa da tutti i giornali: "È morto a 85 anni Leiji Matsumoto, l'autore di Capitan Harlock". Così titolavano i quotidiani e i telegiornali. La notizia della sua scomparsa è stata data dalla figlia Makiko, che ha dichiarato: "Leiji Matsumoto ha intrapreso un viaggio verso il mare delle stelle il 13 febbraio 2023. Diceva sempre: 'Ci rivedremo in quel luogo dove le ruote del tempo si incrociano'. Noi crediamo in quelle parole e attendiamo con ansia quel giorno".

Alessandro Agnoli • Direttore Editoriale

P.S. Ho deciso di far tornare in edicola la storica rivista «**Japan Magazine**»! In una nuova veste (tutta legale, stavolta!). **A pagina 64** tutte le informazioni.

006 COME ERAVAMO
Amore, gelosia e passioni nel mondo dei giganti nagaiani
Anche i robot piangono

016 DOPPIATORI
Jasmine Laurenti
Ancora una volta Kaori!

022 VISTO PER VOI
Angel Dust
L'imperdibile ritorno di City Hunter

026 ANIME DIMENTICATI
Microsuperman
Piccoli guerrieri

066 EDITORI
Intervista a Livio Tallini
Coconino/Doku: la qualità prima di tutto

072 MEMORIE DEI MANGA EROTICI
L'ultimo appuntamento?
Al rogo, al rogo!

074 PROTAGONISTI
Intervista a Cip Barcellini (seconda parte)
Le mille avventure della Merak Film

084 EROI D'ACCIAIO
Gordian
Il robot matrioska

083 LA POSTA DI ANIME CULT
di Vincenzo Perrone

088 COLLEZIONISMO
Passione figurine
1986: arriva Occhi di Gatto!

090 BAMBINI PER SEMPRE
Un Carnevale "anime"
Vestivamo alla giapponese...

094 MADE IN JAPAN
La fuffa di Ken!
Super gadget al Mori Tower Art Museum

098 CARTONI & CARRASSI IN TV
Carte segrete e foto mai viste
Piccoli (e grandi) problemi di cuore

104 MUSICA & SIGLE
Intervista a Loriana Lana
La ragazza delle sigle

110 RECENSIONI
Anime & manga cult
Fumetti, video, saggistica: nuove uscite, riedizioni

113 RECENSIONI FUORI TEMPO MASSIMO
Luca Raffaelli presenta
Lamù - episodio 1

031 SPECIALE • LEIJI MATSUMOTO

032 Oltre ogni Universo
La vita in breve

038 Corazzata Spaziale Yamato
Le eroiche imprese dei Guerrieri delle Stelle

042 Capitan Harlock
La nascita del mito

046 Harlock in Italia
Una bandiera che vuol dire libertà

049 Starzinger
Il Son Goku dello spazio

050 Galaxy Express 999
In volo in un mare di stelle

052 La regina dei mille anni
L'alba del Leijiverse

054 Oltre manga e anime...
Guida minima al Leijiverse audiovisivo

057 Interstella 5555
Troppo avanti... praticamente tra le stelle!

058 Jérôme Alquié
Un sogno chiamato Capitan Harlock

ANCHE I ROBOT PIANGONO

Dicevano: "Sono diseducativi e violenti! Traviano i bambini!". Ne parlavano e sparlavano, ma in realtà non li guardavano davvero. Altrimenti si sarebbero accorti che quei robot non erano solo lame rotanti e raggi cosmici, e che dietro l'acciaio delle loro corazze pulsavano cuori traboccanti di emozioni...

di **Maurizio Ercole**

exclusive.ercoladdl.it.ir

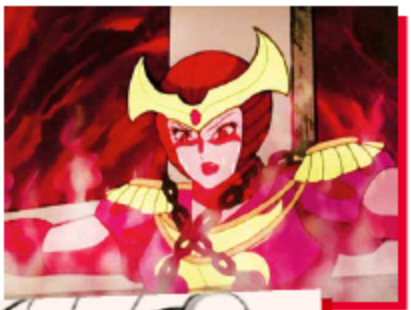
Ebbene sì: tra le caratteristiche che hanno reso indimenticabili le serie animate giapponesi degli anni Settanta c'è il loro spessore emotivo. D'altro canto il pubblico giapponese ha sempre apprezzato il melodramma, non solo negli anime, ma in tutte le forme espressive dell'arte e dello spettacolo.

Amore e morte

In quegli anni, rispetto alle produzioni occidentali a cui eravamo abituati, gli anime presentano profili psicologici più complessi. I personaggi erano e sono capaci di provare sentimenti autentici e coinvolgere lo spettatore in modo del tutto unico. Le storie potevano anche esplorare argomenti considerati tabù, come la morte dei protagonisti. Si pensi al tragico destino di Anthony in *Candy Candy*, all'ultimo round di Rocky Joe, o agli struggenti istanti in cui Vitali sacrifica se stesso per proteggere Remi dalla tempesta. Per non parlare del crudele destino di Lady Oscar o della piccola Gigì.

Nuovi eroi

Anche la figura dell'eroe ci aveva sorpreso per la sua caratteristica innovativa. Un eroe stoico, tutto d'un pezzo, ma allo stesso tempo capace di dimostrare la sua umanità anche attraverso il pianto. Nella cultura orientale, questo sentimento non viene percepito come segno di debolezza. Ed è anche questo l'aspetto sorprendente degli anime anni Settanta: la presenza di una ricchezza emotiva, anche in serie apparentemente non romantiche, come quelle robotiche.



FORTI EMOZIONI
Sopra: gli ultimi istanti di Minerva X. Sotto: Flora in croce, da *Jeeg Robot d'acciaio*; in basso: Lorelei e il robot Reno X1, da *Mazinga Z*; a destra: immagine promozionale di *Goldrake*, con il volto di Naida.

Partendo da questa prospettiva, abbiamo tracciato una sorta di mini-ciclo romantico all'interno della prima ondata robotica anni Settanta, ovvero quella di Go Nagai con i due Mazinga, Goldrake, Getter Robot e Jeeg. Ci siamo focalizzati sugli episodi che consideriamo più memorabili, un buon punto di partenza per chi volesse scoprire queste straordinarie serie, ma attenzione, se per indole o per età siete inclini alle emozioni, non scordate i fazzoletti! Ma soprattutto, ve lo diciamo prima: di ogni episodio raccontato spoileriamo il finale. Vi abbiamo avvisati!

MINERVA X: LA FIDANZATA DI MAZINGA Z

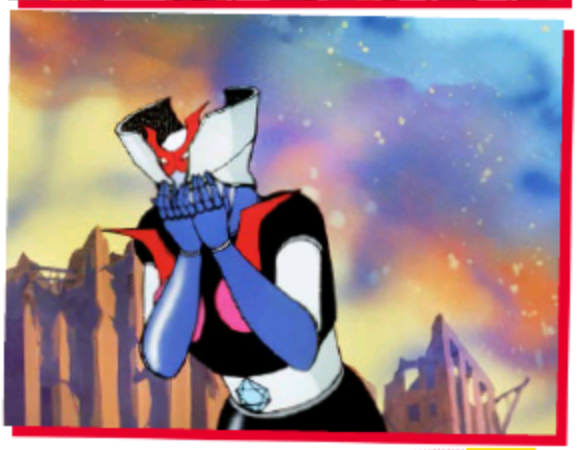
Minerva X è un personaggio, molto popolare tra gli appassionati dei robottoni di Nagai, che ha dato il via a tutta una serie di figure femminili dal profilo psicologico piuttosto tormentato.

Inedito fino al 2015

Minerva X prende vita nel manga di Gosaku Ota e successivamente appare nell'episodio 38 dell'anime *Mazinga Z* ("Minerva X un robot misterioso"), trasmesso dalla Fuji TV il 19 agosto 1973.

AMORE E GELOSIA
In alto a destra: Minerva X nel manga di *Mazinga Z* di Gosaku Ota; a sinistra: il titolo d'apertura dell'episodio 38 di *Mazinga Z* "Minerva X, un robot misterioso"; sotto e a destra: Jun faccia a faccia con Minerva X e alcuni momenti drammatici tra Mazinga Z e Minerva X.

Questa puntata può essere definita come una toccante storia d'amore tra robot, ed è considerata uno dei momenti più memorabili della serie. In Italia, durante la prima messa in onda di *Mazinga Z* (Rete 1, gennaio 1980) l'episodio di Minerva



«La fine di Minerva X è uno dei momenti più toccanti della serie, i nostri eroi afflitti dal dolore affidano al mare il corpo esanime del robot. Ma una scintilla di speranza risolleverà i loro cuori...»

X rimase inedito. Solo nel 2015 verrà doppiato e incluso nell'edizione Dvd della Yamato Video. La sceneggiatura è di Keisuke Fujikawa, la regia di Yugo Serikawa e la direzione dell'animazione è di Tetsuhiro Wakabayashi.

Minerva X è un robot dalle sembianze femminili costruito dal Dottor Inferno da un progetto del professor Kabuto. In Giappone, Minerva X divenne così popolare che veniva spesso celebrata in riviste e trasmissioni televisive. Inoltre Ichiro Mizuki, il celebre cantante della sigla di *Mazinga Z*, gli dedicò un brano melodico del titolo *Minerva X ni sasageru uta* ("Una canzone dedicata a Minerva X"), poi inciso in uno speciale 45 giri.

MINERVA X
In alto: Mazinga Z incontra Minerva X e... sboccia l'amore; qui sopra: la copertina del 45 giri dedicato a lei, un intenso brano di Ichiro Mizuki, autore della sigla di *Mazinga Z*.

Robot a guida autonoma

C'è una particolarità che subito notiamo in questo robot, a differenza di Mazinga Z, Minerva X è senza cabina di pilotaggio. Inoltre è dotata di uno speciale dispositivo, il "circuito diamante" o come viene definito dal professor Yumi il "circuito compagno", che la mette in comunicazione con Mazinga Z. Questo meccanismo capta delle speciali lunghezze d'onda emesse dal nostro eroe e le consente di muoversi autonomamente.

Amore, passione, gelosia

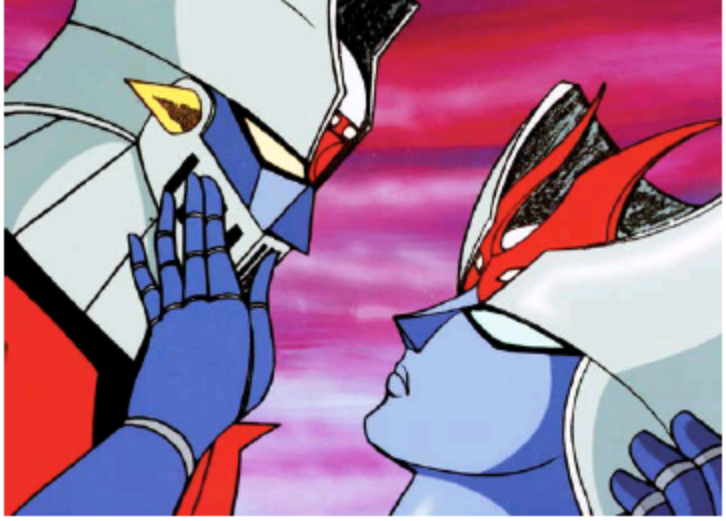
Quando Minerva X incontra Mazinga Z, le sue lacrime cominciano a scorrere. Sebbene

Le eredi di Minerva X

Il Grande Mazinga e Cleo

Il successo di Minerva X porterà a figure simili in altre serie nagaiane. La prima è Cleo: episodio 9 de *Il Grande Mazinga* - "Jun combatte per l'umanità" - trasmesso su Fuji TV il 3 novembre 1974 e da noi nel 1979. Sceneggiatura di Keisuke Fujikawa, regia Tsunekiyo Otani, direttore dell'animazione Tsuneyasu Kashima.

Cleo suona l'ocarina e viaggia per il mondo, e non sa di essere una creatura infernale del Ministro Argos. Nella sua forma umana fa amicizia con Jun, Boss, Nuke e Mucha, ma quando tutto sembra procedere normalmente viene trasformata in un mostro con l'ordine di attaccare la Fortezza delle Scienze. Disperata, Cleo cerca di togliersi la vita lanciandosi da una rupe. Si salverà, ma ormai fuori controllo proseguirà il suo attacco. Il Grande Mazinga, che non sa che il mostro è in realtà Cleo, la colpirà con la sua Spada Diabolica. Solo in quel momento si renderà conto che è Cleo il suo avversario e cercherà disperatamente di rianimarla, ma il Granduca Gorgon la farà esplodere nel tentativo di colpire anche il Grande Mazinga. Nel finale, un Tetsuya in lacrime, e con il rimorso di non averla salvata, affiderà il suo corpo ormai senza vita alle profondità del mare, proprio come fece Mazinga Z con l'amata Minerva X.



queste lacrime siano interpretate come liquido di raffreddamento, in realtà il robot è in grado di provare sentimenti proprio come un essere umano. Ben presto si scoprirà che è innamorata di Mazinga Z! Ovviamente Sayaka Yumi si ingelosisce, e Rio, come suo solito, la deride sottolineando che la sua Afrodite A non può competere con Minerva X, dato che inizialmente era stata progettata solo per scopi "agricoli".
Purtroppo, il "circuito compagno" verrà danneggiato dalla bestia meccanica Archerian J5. Minerva X, fuori controllo, si dirigerà verso una centrale atomica. Mazinga Z cercherà invano di fermarla, ma nell'ultimo istante, interverrà Yumi. Con le lacrime agli occhi, lacrime umane, la ragazza si troverà costretta a lanciare contro Minerva X i missili pettorali di Afrodite A, segnando inesorabilmente il suo destino.

UN TRAGICO ADDIO
Gli ultimi istanti di Minerva X si consumano tra le braccia di Mazinga Z. Il suo corpo troverà eterno riposo nel profondo fondale del mare.

Il finale è uno dei momenti più toccanti della serie, i nostri eroi afflitti dal dolore affidano al mare il corpo di Minerva X. Ma una scintilla di speranza risolleverà i loro cuori…

Le eredi di Minerva X

Miyuki, la regina dei Getter Robot

Minerva X sarà di ispirazione anche per l'episodio 22 di *Getter Robot* - "La tragedia di Getta D", su Fuji TV il 29 agosto 1974 e in Italia nel 1980. Sceneggiatura di Shozo Uehara, regia Youichi Kominato, direttore dell'animazione Kazuo Nakamura.

La bellissima Miyuki torna a casa dopo cinque anni di misteriosa assenza e in una scena romantica, alle luci del tramonto in un parco giochi, tra Miyuki e Ryo sembra sbocciare l'amore. Ma Miyuki è in realtà Gora, figlia dell'Imperatore Gol, inviata per rubare i progetti di Getta D (Getter Queen in originale), la versione femminile di Getta Robot. Nella sequenza più potente dell'episodio, Miyuki, con le fattezze mostruose di Gora, è al comando di Getta D. Il Getta Robot cerca di fermarla ma viene attaccato da un Megazaus. A quel punto Gora, che nonostante la mutazione prova ancora dei sentimenti per Ryu, lo protegge facendogli da scudo. Solo in quel momento i nostri eroi disperati comprendono che Gora e Miyuki sono la stessa persona, mentre la ragazza pone fine alla sua esistenza facendosi esplodere contro il Megazaus. Al centro del campo di battaglia, riecheggiano le sue ultime parole: "Voglio la pace tra gli uomini e i dinosauri. Le creature viventi devono coesistere. Basta con le guerre!".

MAZINGA Z: LA PREGHIERA DI ERIKA

L'episodio 67 di *Mazinga Z* – "Trattieni le lacrime Koji! Una vita messa sulla croce" – trasmesso in Giappone da Fuji TV il 10 marzo 1974 e in Dvd in Italia nel 2015, ha commosso profondamente tutti gli spettatori e la stampa specializzata giapponese lo ha segnalato come uno degli episodi più significativi della serie. La sceneggiatura è di Hiroyasu Yamaura (già impegnato in *Godzilla*), regia Yūgo Serikawa, direzione dell'animazione Tetsuhiro Wakabayashi.

«La figura di Erika, oltre a evocare l'immagine di un martire cristiano solleva un interrogativo classico della fantascienza: può un cyborg avere un'anima?»

Una misteriosa ragazza

Koji salva Erika, una ragazza senza memoria e con una grande fede in Dio, da un attacco delle Maschere di Ferro e se ne innamora. Poi, durante la notte, Koji è attaccato da un misterioso aggressore. Sayaka lo mette in fuga e accusa senza prove Erika, che nel frattempo ha delle visioni di un mostro meccanico.

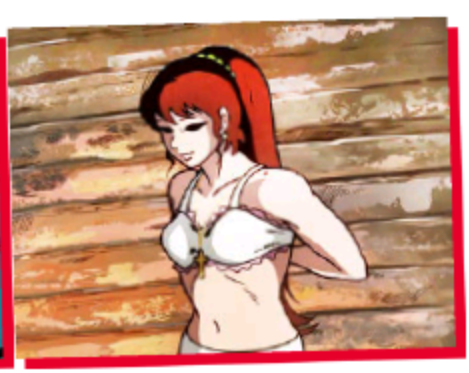
Koji decide di investigare e con Erika, a bordo di Mazinga Z, perlustrano la zona. Sorpresi da un temporale si riparano in una baita. Lì si spogliano per asciugare i vestiti e tra i due si crea un mix di imbarazzo e complicità. Koji è un vero cavaliere ed Erika, lusingata, prova emozioni mai vissute prima. Purtroppo l'idillio dura poco; i due sono catturati dal Barone Ashura e Koji scopre che Erika è in realtà il cyborg Espionage R1, ossia una spia del nemico. Eppure Erika

IL PREZZO DELL'AMORE
La scena più drammatica dell'episodio 67 di *Mazinga Z*, intitolato "Trattieni le lacrime, Koji! Una vita messa sulla croce", è la fucilazione senza pietà di Erika da parte dei soldati di Ashura.

libera Koji, dimostrando di provare sentimenti umani e, nonostante sia colpita dai soldati di Ashura, rivela al ragazzo il punto debole del mostro meccanico che nel frattempo è sopraggiunto. Grazie a questa informazione Koji si salva, ma il prezzo è la vita di Erika. Koji, in lacrime, gettando la croce di Erika nel mare, afferma che le preghiere di Erika di diventare umana erano rivolte a un Dio inesistente; Sayaka, al contrario, è convinta che il Signore abbia esaudito le sue suppliche.

Anima cyborg

La figura di Erika è interessante anche perché, oltre a evocare l'immagine di un martire cristiano (cosa certamente atipica per una serie giapponese), solleva un interrogativo ricorrente nella fantascienza: può un cyborg avere un'anima? Guardando nel finale della puntata il volto di Erika illuminarsi in cielo come una stella, la risposta sembrerebbe essere un toccante "Sì".

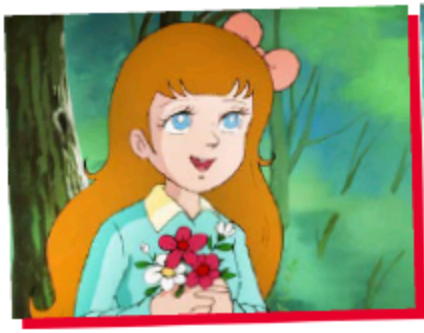


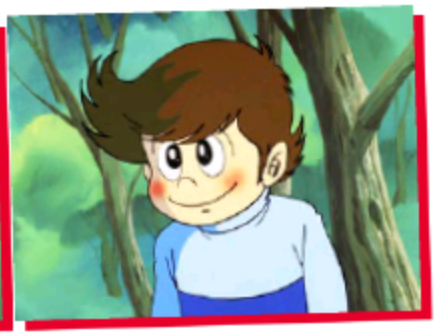
SHIRO E IL DOLCE CANTO DI LORELEI

Anche i più giovani provano emozioni potenti. È il caso di Shiro, il fratello minore di Ryo Kabuto, nell'episodio 61 di *Mazinga Z* – "La Canzone di Reno X1, il Robot del Destino" – trasmesso da Fuji TV il 27 gennaio 1974 e da noi rimasto inedito fino al 2015.

Dalla Germania al Giappone

Questa puntata fa parte del mini-ciclo dedicato a Lorelei, fanciulla apparsa nel manga *Mazinga Z* di Go Nagai, che si ispira al mito germanico



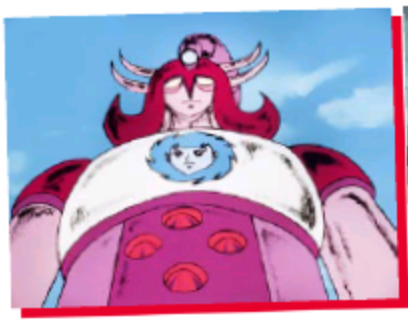


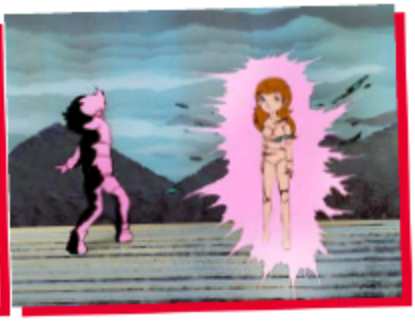
di Lorelei, la sirena del fiume Reno capace di attirare gli uomini con il suo canto. Nagai rielabora il tema in chiave moderna, creando una vicenda dai tratti horror, ma in fondo romantica. La sceneggiatura è di Susumu Takaku, regia di Nobutaka Nishizawa, direttore dell'animazione è Keisuke Morishita. L'episodio televisivo è piuttosto fedele al manga, anche se l'inizio, con Shiro che resta affascinato dal canto ipnotico della giovane Lorelei, è completamente diverso. Tra i due sboccia presto un sentimento profondo e Lorelei rivela a Shiro di essere la figlia dello scienziato tedesco Heinrich Stroheim (un omaggio al regista e attore Erich von Stroheim), un essere dall'aspetto raccapricciante, metà uomo e metà macchina. Questo geniale, ma sinistro inventore ha progettato Reno X1, un robot che, a suo dire, supera in potenza persino Mazinga Z.

Fantascienza e melodramma

La svolta drammatica si presenta quando Heinrich Stroheim rivela a Lorelei la sua vera natura: non è altro che un cyborg da lui creato con l'obiettivo di fornire una mente al robot Reno X1. La situazione trascende quando il Dottor Inferno, non riuscendo a impossessarsi di Reno X1, uccide Heinrich Stroheim. La piccola Lorelei, per

onorare la morte del padre, diventerà parte integrante di Reno X1. Sfiderà Mazinga Z, ma, non riuscendo a sconfiggerlo e dimostrare al mondo il genio del padre, si toglierà la vita. Shiro, disperato, piange la perdita della giovane amata. Tuttavia, in un momento di silenzio e desolazione, percepisce in lontananza il dolce canto di Lorelei, proprio come nell'antica leggenda germanica.





UN GESTO ESTREMO
La giovane Lorelei si unisce al robot Reno X1 per vendicare la morte di suo padre, Heinrich Stroheim (inventore metà uomo e metà macchina), ma non riuscirà a sconfiggere Mazinga Z.

GOLDRAKE: IL SACRIFICIO DI MINEO E LE LACRIME DI ACTARUS

L'episodio 9 di *Goldrake*, intitolato "Catturate gli spaziali!" (o "Missione dal pianeta Ruby" nel Dvd del 2007), anticipa i temi di quella che possiamo definire la "trilogia romantica di Goldrake", con protagoniste le indimenticabili Naida, Shira e Rubina. L'episodio fu trasmesso in Giappone da Fuji TV il 30 novembre 1975, in Italia è andato in onda su Rete 2 il 14 aprile 1978.

«La vicenda di Mineo ricorda quella di Erika in *Mazinga Z* e si distingue anche per lo stile grafico espressivo, particolarmente adatto alla drammaticità della storia»

Sceneggiatura di Keisuke Fujikawa, regia Tsunekiyo Otani, direttore dell'animazione Keisuke Morishita.

Un ignobile ricatto

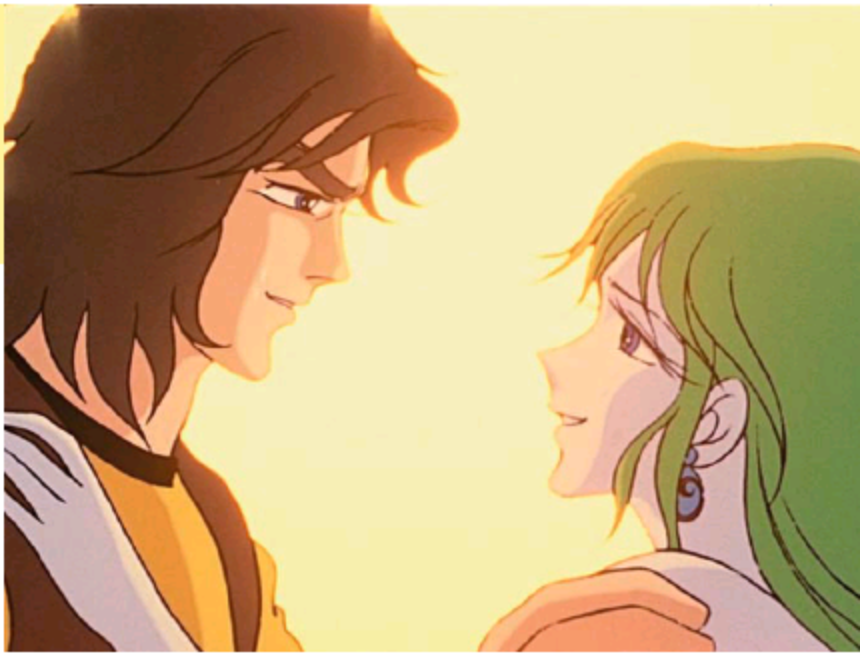
Siamo sulla base lunare di Vega, l'aliena Comandante Mineo del pianeta Ruby è al servizio di Gandal e Hydargos. I due malvagi, in cambio della salvezza del suo pianeta, le ordinano di schiantarsi contro Goldrake. Mineo non ha scelta e al comando del robot disco Jiru Jiru (l'unico di genere femminile in tutta la serie), si lancia contro Goldrake. Tuttavia, il piano fallisce e si conclude con lo schianto del disco sulla superficie terrestre. Actarus si avvicina al relitto e scopre che alla guida c'è una donna svenuta.

UNA TRISTE FINE
Il robot Jiru Jiru, guidato da Mineo, blocca Goldrake in volo, poi si schianta al suolo e lei viene salvata da Actarus. Nella scena finale, Mineo giace morente, tra le lacrime di Actarus.

Actarus e i suoi amici curano le ferite di Mineo e la invitano a restare a vivere con loro. Lei è confusa, non sa se accettare la proposta o portare a termine la missione per salvare il suo popolo. A complicare ulteriormente la situazione è il suo crescente sentimento nei confronti di Actarus. Forse non è ancora amore, ma c'è qualcosa che sta nascendo. Purtroppo, come già accaduto in altri episodi, il finale è assolutamente drammatico. Mineo verrà abbattuta dalla flotta di Vega e perderà la vita tra le braccia di Actarus. Il nostro eroe, in lacrime e distrutto dal dolore, consacrerà la sua fedeltà al sacrificio di Mineo, in difesa del pianeta Ruby e per la pace dell'intero universo.

La vicenda ricorda molto da vicino quella di Erika in *Mazinga Z* e si distingue anche per lo stile grafico piuttosto espressivo, particolarmente adatto alla drammaticità della storia. Il pianeta Ruby verrà poi ripreso anche nella puntata 72 dedicata a Rubina.

LA TRILOGIA ROMANTICA: NAIDA, TRA ODIO E AMORE



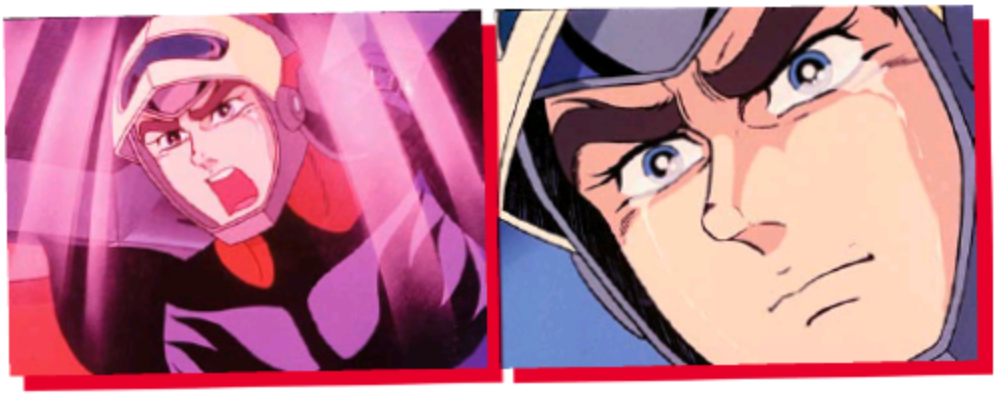
Tre episodi hanno lasciato un segno indelebile nei cuori degli spettatori di *Atlas UFO Robot*: il 25, il 63 e il 72. Le protagoniste sono le indimenticabili Naida, Shira e Rubina, il cui design è stato realizzato dalla bravissima Michi Himeno. La sceneggiatura dei tre episodi è di Mitsuru Mashima e la regia del celebre Tomoharu Katsumata. L'episodio 25, "L'amore che sbocciò nel cielo" ("Un amore sbocciato nello spazio" in Dvd) è famoso per aver introdotto la nobile fleediana Naida, l'ex fidanzata di Duke Fleed (Actarus).

La ex fidanzata

I soldati di Vega stanno inseguendo una bellissima fleediana dai lunghi capelli verdi; Actarus la riconosce, è Naida, la sua ex fidanzata! Ma non si rende conto che la volontà di lei è condizionata dal nemico tramite un circuito impiantato nel cervello. Manipolata da Vega, vuole distruggere Goldrake e tenta di uccidere Actarus accusandolo di aver tradito il suo popolo. Il Dottor Procton interviene per liberarla dal controllo, rimuovendo chirurgicamente il dispositivo. Naida, pentita per aver accusato il suo amato, si lancia come un kamikaze contro la flotta di Vega apparsa in quel momento. Actarus, che non riesce a salvarla, si dispera lanciando un angosciato grido di vendetta.

Naida era già apparsa sul manga di *Goldrake* disegnato da Gosaku Ota e il regista Tomoharu Katsumata ne fu così affascinato da volerlo riproporre nella serie tv, tuttavia le due versioni sono molto differenti, poiché il plot televisivo viene sviluppato da un'idea di Go Nagai e del produttore Toshio Katsuta. L'episodio è andato in onda su Fuji TV il 21 marzo 1976 e sulla Rete 2 il 6 maggio 1978.

DISPERATA
Naida ritrova il suo ex Actarus, ma il loro rapporto è tormentato. Pentita, dopo avere cercato di ucciderlo, Naida si sacrifica con un gesto disperato, lasciando Actarus distrutto.

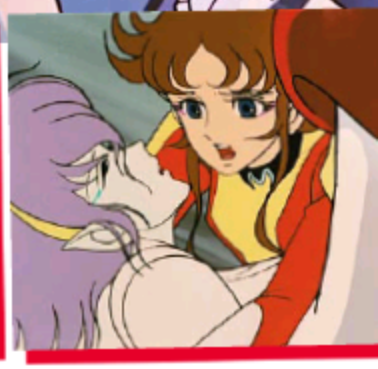


L'episodio è caratterizzato da una tensione emotiva fortissima. I sentimenti di Naida verso Actarus, alterati da Vega, oscillano tra odio e amore. Quando lei lo accuserà di tradimento, lo spettatore, nel vedere Actarus distrutto psicologicamente, prova un senso di smarrimento. Solo quando Naida si sacrifica per difenderlo, riconoscerà in Actarus l'eroico difensore della Terra.

L'AMORE FRATERNO DI SHIRA E MARIA

Ambientato in un suggestivo scenario invernale, l'episodio 63 "Gelo mortale" ("La ragazza venuta dalla neve" in Dvd), fu trasmesso da Fuji TV il 12 dicembre 1976 e da Rete 2 il 25 dicembre 1979.

«Con questa puntata Goldrake raggiunge un lirismo estetico memorabile: inconfondibili le firme stilistiche di Shingo Araki e di Michi Himeno, all'inizio della carriera ma già bravissima»



Costretta a combattere

La veghiana Shira (Kirika in originale) ha creato un raggio congelante; l'ultimo desiderio del fratello morente è che sia utilizzato per placare le fiamme che devastano il loro pianeta (nel doppiaggio originale: per raffreddare i pianeti incandescenti di recente formazione e renderli abitabili). Tuttavia, il Re di Vega costringe Shira a usare il raggio contro Goldrake. Shira, giunta sulla Terra, viene coinvolta in uno scontro a fuoco. Soccorsa dai nostri eroi, cerca comunque di portare a termine gli ordini del suo Re e congela parzialmente Actarus, che però viene protetto da Maria che gli fa da scudo. Shira, commossa dal gesto di Maria, decide di partire con il suo disco per onorare la promessa fatta al fratello. Purtroppo sarà coinvolta nella battaglia tra Goldrake e un mostro di Vega e si schianterà al suolo, morendo tra le braccia di Maria che riconosce in lei il medesimo sentimento d'amore fraterno.

COMPASSIONE FRATERNA
La veghiana Shira, giunta sulla Terra, stringerà una forte intesa con Maria.

Con questa puntata la serie di Goldrake raggiunge un lirismo estetico memorabile. La caratterizzazione dei personaggi e le bellissime immagini ad acquerello sono l'inconfondibile tocco di Shingo Araki, e la dolcezza di Shira è la firma stilistica della bravissima Himeno, che proprio con Goldrake inizia la sua carriera.

Flora e Jeeg: cuori d'acciaio

In questo mini ciclo romantico non possono mancare Jeeg Robot d'Acciaio e il rapporto tra Hiroshi e la temibile guerriera Flora Shogun. L'episodio è il 43 - "Preso in ostaggio" - trasmesso da TV Asahi l'8 agosto 1976 e nel 1979 su alcune TV locali italiane. Sceneggiatura di Keisuke Fujikawa, regia Masayuki Akehi, direttore dell'animazione Kazuo Nakamura.

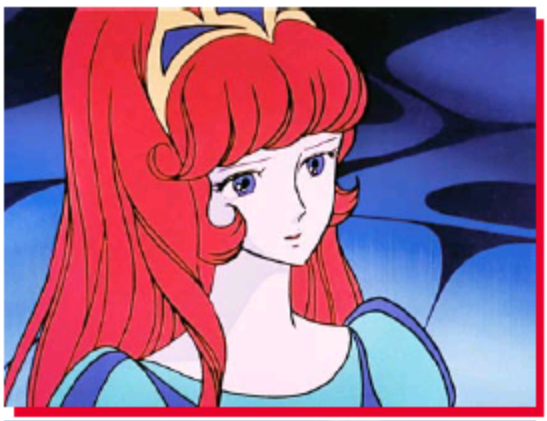
Uccisa da bambina, Flora viene riportata in vita dall'Imperatore delle Tenebre e per riconoscenza ne diventa la fedele servitrice. Fin dalla sua prima apparizione (episodio 32) dà del filo da torcere al nostro eroe e solo nell'episodio 43 Hiroshi riesce a farle capire che l'imperatore è il responsabile della morte dei suoi genitori. Nasce quindi un sentimento nei confronti di Hiroshi che sarà svelato solo quando, durante uno scontro, Flora rimane ferita mortalmente: "Grazie per avermi insegnato cos'è l'amore... Senza di te non l'avrei mai conosciuto. Addio, addio per sempre Hiroshi", sussurra in punto di morte mentre nei cieli appare un prato fiorito che segna il suo passaggio nella "terra del silenzio", un luogo dove finalmente potrà trovare la pace.

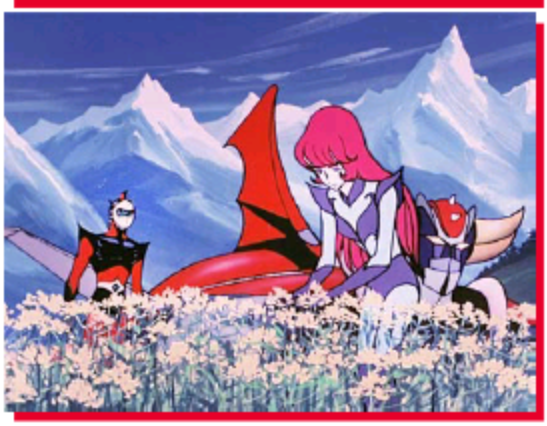
RUBINA: LA FIDANZATA DI ACTARUS

Trasmesso dalla Fuji TV il 13 febbraio 1977 e dalla Rete 2 il 4 gennaio 1980, l'episodio 72 "Rivoluzione nello spazio" ("Il sacrificio di Rubina" in Dvd) è forse l'episodio più tragico dei tre. Non a caso si colloca alla fine della serie, quasi a voler tracciare un epilogo risolutivo di tutta la saga di Goldrake.

Un amore disperato

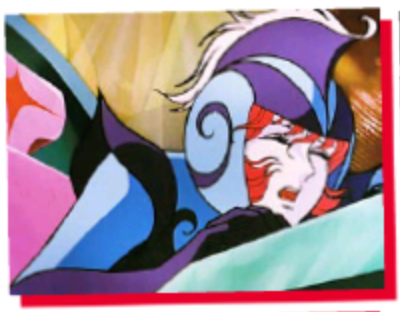
La principessa Rubina, innamorata di Duke Fleed (chiamato Goldrake nel doppiaggio storico italiano, per distinguerlo dal nome terrestre di Actarus), cerca di persuadere suo padre Re Vega a desistere dai piani di conquista, ma lui la promette in sposa al Ministro Zuril. Rubina decide di scendere sulla Terra per raggiungere il suo amato, mentre Zuril vuole usarla come esca per incastrare Goldrake. Rubina e Actarus si incontrano, ma l'atteggiamento diffidente di quest'ultimo è influenzato dal fatto che lei è figlia del nemico. Actarus cade nella trappola di Zuril e pensa che Rubina sia complice. Zuril attacca Goldrake, ma la nave di Zuril viene abbattuta. Rubina, gravemente ferita dal conflitto, muore tra le braccia di Actarus rivelandogli la posizione della base lunare di Vega. Ora Actarus è psicologicamente distrutto, il suo grido disperato non riesce a placare il dolore per aver perso la sua amata.





LA PERDITA PIÙ DOLOROSA La splendida Rubina muore tra le braccia di Actarus, nella scena più toccante dell'intera serie di *Goldrake*.

L'episodio è estremamente toccante per la tensione emotiva tra Actarus e Rubina. Il loro amore, sebbene profondo, è intrappolato nel conflitto tra i rispettivi popoli, un tema di shakespeariana memoria. Ancora una volta il grande talento del team creativo, composto dallo sceneggiatore Mashima, il regista Katsumata e il duo artistico Araki e Himeno, ha dato vita a uno degli episodi più straordinari della serie, tuttora omaggiato da innumerevoli fan art.



esclusiva eurekaudio

JASMINE LAURENTI ANCORA UNA VOLTA KAORI!

È sua la voce dietro a tanti personaggi iconici dell'animazione (e non solo) e oggi, per la gioia dei fan di *City Hunter*, Jasmine Laurenti è tornata dietro al leggio per doppiare ancora una volta Kaori Makimura!

Intervista di
MikiMoz Capuano e **Dayana Rusciano**

Una voce inconfondibile, capace di tratteggiare ragazze e donne dolcissime ma anche decise e combattive, non solo nel mondo animato. L'abbiamo incontrata in occasione dell'uscita del nuovo film di *City Hunter* ma anche per ripercorrere la sua decennale carriera, da Tisifone a Sailor Venus, passando per la prima Yellow Ranger!

ANIME CULT: Ciao Jasmine… o Roberta: qual è il mistero dietro ai tuoi nomi?
JASMINE LAURENTI: Ciao a tutti! Be', Jasmine è il mio nome di battesimo, che ha sostituito nei documenti il nome anagrafico Roberta. È il nome che ho assunto nel 2001 in occasione di uno degli eventi più importanti della mia vita: il mio battesimo, appunto.

DA ROBERTA A JASMINE
Nata nel 1965 a Volpago del Montello, in provincia di Treviso, Jasmine ha avuto per anni un altro nome: Roberta Gallina Laurenti. In tanti lo ricorderanno scorrere come scritta nei credits delle serie animate!

A.C.: Iniziamo dalle ultimissime novità: avevi abbandonato il doppiaggio, ma proprio in questi giorni è possibile riascoltarti addirittura al cinema nel film *City Hunter The Movie: Angel Dust*. Cosa ti ha spinto a tornare dietro al leggio?
J.L.: A spingermi è stata l'idea di tornare a dar voce a uno dei personaggi che ho amato di più nella mia carriera di doppiatrice: Kaori Makimura (o Kreta Mancinelli), che torna al cinema con il suo amato Ryo. Ora che ci penso, c'è stato un altro episodio cinematografico, prima di questo. In quell'occasione mi sono divertita così tanto che quando mi hanno proposto di tornare a doppiare Kaori mi sono detta: "Perché no?". E poi, sono in molti ad aver amato le nostre voci nella serie originale… Voci che poi, a un certo punto [nelle serie *City Hunter* 3 e *City Hunter '91, ndr*] sono state sostituite ma… a quanto pare siamo rimasti nel cuore dei telespettatori e quindi, a maggior ragione, proprio per loro sono tornata al leggio! Speriamo vengano prodotti altri film della saga!

A.C.: Da questo si intuisce che sei molto legata non solo ai tuoi fan, ma anche alla stessa Kaori…
J.L.: La adoro! Kaori mi mette alla prova su molti fronti, come doppiatrice. Perché – e questa è una caratteristica che ha in comune con un altro personaggio a cui ho dato la mia voce, Sailor Venus – passa in un nanosecondo dalla modalità cartoon, e quindi caricaturale, al mood "serio" della vita di tutti i giorni. C'è quindi questo continuo ping-pong tra cartoon e realtà che mi mette alle strette, a volte, perché devo passare da una voce fortemente caratterizzata – come ad esempio nelle scene col martellone – alla voce "normale" di lei che accompagna il suo amore nelle varie disavventure. È bellissimo perché mi sento libera di scegliere, di volta in volta, il registro più adatto, attingendo a una gamma di sfumature interpretative pressoché illimitata.

A.C.: Facciamo un passo indietro e torniamo agli inizi: chi è Jasmine?
J.L.: Se parliamo di nuovi inizi in generale, posso dirvi che per me è la norma, di media ogni dieci anni, rinascere a me stessa… E quindi ritrovarmi ad affrontare sfide diverse nel dar vita a progetti di natura diversa. Il cambiamento fa proprio parte di me. Non potrei vivere facendo le stesse cose per tutta la vita! Lo dimostra il fatto che ho cambiato colore e taglio di capelli non saprei dire quante volte. Se invece per "inizi" si intende dire "esordi", posso dirvi che ero una bambina dolce e creativa che si divertiva a imitare, davanti allo specchio, le sue icone (Raffaella Carrà e Mina *in primis*). E poi, passavo ore a parlare a un pubblico immaginario di qualsiasi argomento. Il mio era un "One Woman Show" a tutti gli effetti. Ahimè, l'essere nata e cresciuta in un contesto "tradizionale" non mi avrebbe molto avvantaggiata. Grazie al cielo ero piena di entusiasmo, passione e immaginazione e questa mia attitudine, nel tempo, avrebbe permesso alla vita di regalarmi buone opportunità di apprendimento. E poi, le sfide che la vita ti presenta sono preziose occasioni per mettere alla prova l'intensità delle tue intenzioni, dei tuoi sogni e desideri. È così che capisci fino a che punto sei disposto/a a metterti in gioco per realizzare chi sei nato/a per essere e il Motivo per cui esisti.

A.C.: Intendi dire che in casa non ti hanno sostenuta?
J.L.: I miei genitori erano contrari a che io intraprendessi una carriera di attrice, cantante e ballerina. Avrebbero preferito che mi diplomassi ragioniera col massimo dei voti – in questo sono riuscita ad accontentarli – e che facessi l'impiegata di banca. Risultato: dopo un mese di tortura come impiegata amministrativa in un'impresa edile, ho ascoltato il mio cuore e proseguito il mio cammino nei *media*. Il doppiaggio, inizialmente, è stato per me una soluzione di compromesso, perché mi permetteva di recitare rimanendo nascosta, dietro le quinte. Poi però, come sappiamo, si sarebbe rivelato una carta vincente.

UN RUOLO... DIMENTICATO
Jasmine non ha, purtroppo, molti ricordi di Simona, nella versione Fininvest di *Orange Road*. Ma non ha mai dimenticato Kaori/Kreta!

A.C.: Ma come sei arrivata al doppiaggio?
J.L.: Galeotto fu l'articolo in una rivista di settore, sulla scrivania della segretaria di uno studio di registrazione dove lavoravo come speaker e corista. Marina ebbe l'intuizione di farmi leggere il trafiletto, che parlava del C.T.A. – Centro Teatro Attivo di Milano – e di un provino per aspiranti doppiatori.

A.C.: Ricordi il primo personaggio?
J.L.: Ho fatto il mio primo turno di doppiaggio – di "fegatelli", come si dice in gergo riferendosi ai personaggi minori e ai brusii delle folle – alla Deneb Film con la direzione di Paolo Torrisi. Il cartone era *Evviva Palm Town*. Il mio primo personaggio importante, invece – a parte Simona di *È quasi magia Johnny*, di cui purtroppo non conservo molti ricordi – è stato Maria di *Cantiamo insieme*. Era la versione cartoon di *Tutti insieme appassionatamente*. Mi è venuta la pelle d'oca quando ho doppiato Maria nella scena in cui, arrivata al convento, la madre superiora le chiede il motivo della sua visita. Mi sono subito riconosciuta in lei: una ragazza "scappata" dal paesino per seguire le proprie aspirazioni. E poi, riuniva in sé la predisposizione al canto con la vocazione spirituale. Caspita, quel cartone raccontava la mia vita, quello che da piccola dicevo di voler fare!

ISTINTO COMICO
Sopra: Jasmine con Raffaele Fallica, il direttore del doppiaggio che le ha fatto notare di avere un'innata impronta comica. Lei non ne era consapevole; noi fan di *City Hunter* lo avevamo invece già capito!

«Quando ho doppiato Maria in *Cantiamo insieme*, nella scena in cui arriva al convento, avevo la pelle d'oca. Mi sono subito riconosciuta in lei: una ragazza "scappata" dal paesino per seguire i propri sogni»

A.C.: Poi sei approdata a *City Hunter*…
J.L.: Era l'estate del 1993 ed ero al mare. La Merak mi fece sapere che al nostro ritorno dalle vacanze avremmo iniziato a doppiare una nuova serie. Nessun provino: ero stata scelta per il personaggio di Kreta. La direzione era stata affidata ad Adriano Micantoni.

A.C.: Non ci sono solo personaggi animati, nella tua carriera…
J.L.: Le attrici americane che ricordo con molto affetto sono Renée Zellweger in *My One and Only* e Fran Drescher in *Happily Divorced*. E qui apro una parentesi. La voce originale di Fran è rauca e, quando ride, è inconfondibile. Tutt'altro che facile, quindi, da doppiare. Ebbene, il direttore di doppiaggio Raffaele Fallica mi volle proprio perché, a suo dire, anch'io ho la voce "sporca" e, soprattutto, avrei di mio una verve comica. Questa per me fu un'occasione pazzesca per conoscere meglio me stessa. Oggi ammetto che aveva ragione, su di me. E pensare che, di questo mio lato "brillante", non mi ero mai accorta! Inoltre ricordo con piacere Brooke Shields ne *Il ragazzo che gridava al lupo… mannaro*. Marcello Cortese, che mi dirigeva, mi diede carta bianca riguardo alla costruzione del personaggio e al suo singolare modo di parlare. Inventai tutto al momento. A lui piacque e io mi divertii da matti!

A.C.: I fan dei *Power Rangers* ti ricordano per la voce di Trini, la prima Yellow Ranger: che ricordi hai di quelle puntate?
J.L.: Mi stupisco di questa domanda: non sapevo che i *Power Rangers* avessero così tanti fan! Mi è dispiaciuto tantissimo, poi, di venire a sapere che la "mia" attrice è venuta a mancare… Mentre doppiavo la mia Trini, sorridevo per il modo in cui questi eroi si muovevano, proprio come personaggi di un cartone animato! Devo ammettere che presi sottogamba questa serie… Mi aspettavo che finisse nel dimenticatoio… Chi poteva immaginare che, trent'anni dopo, se ne sarebbe parlato ancora!

A.C.: Come hai ricordato prima, hai prestato la tua voce anche a un altro personaggio cult: Sailor Venus…
J.L.: Sailor Venus – Marta – è uno di quei personaggi che non puoi non amare. Come ho già detto, trovo assomigli molto a Kaori di *City Hunter* perché vive un *continuum* di bruschi passaggi fra la caricatura di se stessa e la sua parte "umana", e poi

J.L.: Il periodo in cui doppiavo Tisifone era strapieno di impegni lavorativi. All'epoca trascorrevo al leggio nove ore al giorno, per cinque giorni alla settimana. Per questo motivo, non mi è facile ripescare ricordi. Per me *I Cavalieri dello Zodiaco* erano una delle varie serie da doppiare. Ma la vita mi avrebbe lasciata di stucco: come per i *Power Rangers* o *City Hunter*, mai avrei potuto dire che un giorno sarebbero diventati dei veri e propri cult. E invece eccoci qui a parlarne, a distanza di tre decenni!

A.C.: Hai lavorato anche ai ridoppiaggi di alcuni film di *Lupin III*…

J.L.: Se non mi avessero detto che ero stata la voce di Fujiko, non me ne sarei ricordata. Anche in questo caso c'è stata, da parte mia, una totale inconsapevolezza. Come per *Lamù*, io non ero l'unica "voce" italiana di questi personaggi e, come ho già detto e ripetuto, non avevo la minima idea del successo che avrebbero avuto.

A.C.: Come è avvenuto per esempio con *City Hunter*…

J.L.: Sì, con una differenza: con Kaori/Kreta, per quanto mi riguarda, è stato "amore" al primo "anello". Credo che lo stesso sia accaduto anche a Guido con il suo personaggio Ryo Saeba. Quando un doppiatore si innamora del proprio personaggio è perché riconosce, in lui, alcuni aspetti di se stesso. A queste considerazioni si aggiunge il fatto che Guido Cavalleri e io non ci siamo mai incontrati fisicamente. Abbiamo interagito per anni e anni in modalità virtuale, al leggio. Ci siamo visti per la prima volta nel 2016, alla conferenza stampa di presentazione di un Cd di Stefano Bersola, dedicato proprio a *City Hunter*.

è dolce, romantica, idealista e non pessimista… Soprattutto, è sempre innamorata. Innamorata dell'amore, della giustizia e della vita. Sono convinta che, di tutte le guerriere Sailor, la mia sia la più divertente. Mi viene in mente la scena in cui decide di preparare una zuppa calda e, nel servirla alla sua amica allettata con l'influenza, ne combina una più di Bertoldo. Marta è teneramente comica e doppiarla, per me, è stato un vero spasso.

A.C.: Non possiamo non citare anche Tisifone, rivale/innamorata di Pegasus nella saga di *Saint Seiya*…

DOPPIANDO FRAN
Sopra: in *Happily Divorced*, sit-com in due stagioni del 2012/13, Jasmine doppia la protagonista, interpretata da Fran "La tata" Drescher: un ruolo scoppiettante che le è rimasto nel cuore.

UN GRANDE TALENTO
Nella pagina precedente: Sailor Venus/Marta; qui a sinistra: la prima Yellow Ranger; a destra... beh, siamo sicuri che sapete chi è! Tutti personaggi "arricchiti" dal talento della nostra amica Jasmine.

«Sono riuscita a ridare a Kaori le sue sfumature, i suoi colori, le sue vere intenzioni. Ho gioito quando il direttore del doppiaggio mi ha detto che l'ho riportato a quando, da ragazzino, guardava la serie alla tv!»

A.C.: Le vostre voci sono così legate ai personaggi che vi hanno richiamati per il film *Private Eyes* del 2019…
J.L.: Eh, sì. Anche se per un certo numero di episodi ci avevano sostituiti con altri due doppiatori, a quanto pare i fan sono rimasti molto affezionati alle nostre "storiche" voci.

A.C.: E torniamo al nuovo film…
J.L.: Sono stati due turni di doppiaggio memorabili. Dall'altra parte del vetro, in direzione, c'era Mosè Singh. Ero un po' preoccupata in considerazione della sua giovane età: dopotutto, ai tempi del doppiaggio della prima serie, non era ancora nato! Ebbene: Mosè è stato per me una rivelazione! Ha saputo tirare fuori il meglio di me e darmi carta bianca quando sentivo di poter fare di più. Con lui sono riuscita a ridare a Kaori le sue sfumature, i suoi colori, le sue vere intenzioni. Ho gioito quando Mosè mi ha detto che l'ho riportato all'epoca in cui, da ragazzino, guardava la serie alla tv! A questo ragazzo auguro tutto il successo che merita. E comunque, se dovesse ricapitarmi di doppiare Kaori, vorrei solo lui in direzione.

AMICI DOPPIATORI
Nella foto in alto, Jasmine posa con l'indimenticato Tony Fuochi, che ci ha lasciati nel 2022. Jasmine non ha mai perso di vista i suoi colleghi, che ha più volte intervistato sul suo canale YouTube.

A.C.: Purtroppo in questo film non possiamo ascoltare nuovamente anche Vittorio Bestoso, venuto a mancare lo scorso anno…
J.L.: Di Vittorio posso dire che era di una dolcezza e sensibilità fuori dal comune. Ascoltava attentamente e interagiva coi suoi interlocutori con delicatezza, garbo e rispetto. Ho bei ricordi di lui, ci siamo incontrati negli ultimi anni alla radio e alla tv svizzera, dove continuava a prestare la sua voce come *voice over artist* e *speaker*.

A.C.: Ti sei augurata che possano esserci altri film di *City Hunter*, in futuro: dunque torneresti ancora per Kaori?
J.L.: Ma certo che tornerei a doppiare Kaori: se all'inizio ero motivata dall'affetto dei fan, ora c'è anche il piacere di aver ritrovato uno dei personaggi a me più cari.

A.C.: E se venissi richiamata per Sailor Venus?
J.L.: Non credo che tornerei al leggio… E non perché non mi piaccia il personaggio, anzi.

È che non ho più "quella" voce: all'epoca ero poco più che ventenne, avevo un timbro vocale che si prestava all'età e al carattere della mia guerriera. Spero che l'eventuale direttore, nello scegliere la nuova doppiatrice, tenga conto dei "colori" che ho voluto dare a Marta/Sailor Venus, personaggio che ho amato proprio tanto.

A.C.: Sei anche giornalista: come hai affiancato questa carriera a quella di doppiatrice?
J.L.: Be', mi sono divertita a realizzare delle video-dirette, intervistando alcuni colleghi doppiatori. Ricordo due live in particolare: quella con Guido Cavalleri, Vittorio Bestoso e Patrizia Scianca, "voci" in *City Hunter*. E poi, il video incontro con tutte le voci storiche di *Sentieri:* qui, due nostri amici si sono prodigati per raccogliere i documenti necessari a ricostruire la storia della soap, procurando spezzoni, documentari, foto e videomessaggi degli attori americani. In quell'occasione riuscii a contattare nella messaggeria di Instagram Wendy Moniz – una delle attrici americane che hanno interpretato la mia Dinah Marler – e anche lei diede il suo contributo! Comunque, sul mio canale YouTube "Jasmine Laurenti" c'è tutto e di tutto. Oggi mi occupo di cultura per BetaPress.it. Sono felice e fiera di far parte del team di un web magazine che non vuole sponsor e, proprio per questo, si esprime liberamente su qualsiasi argomento.

A.C.: Per salutarci, parliamo di sogni e passioni: cosa c'è nel futuro di Jasmine?
J.L.: Preferisco non parlare del futuro e concentrarmi piuttosto sul momento presente. Oggi indosso i panni di giornalista per BetaPress.it, scrittrice e *inspirational speaker*. E qui, è inevitabile parlare di *Suor Soubrette*, la protagonista della mia autobiografia, che poi sarei io. Di questo mio libro posso dire che è vivo e respira, perché a ogni ristampa il colore del titolo cambia e l'opera include, via via, ricordi che affiorano alla mia memoria. E poi, dono al mondo 90 secondi al giorno di messaggi di ispirazione, per ricordare ai miei follower che la vita, comunque vada, è bella. Sta a noi prendere gli eventi in apparenza catastrofici e ricavarne il meglio. Oggi infatti, se siamo le splendide creature che siamo, lo dobbiamo proprio ai nostri "nonostante" e "grazie" al peggio che ci possa capitare. Il mio motto, che poi è lo stesso di Suor Soubrette, è eloquente: "fregatene e risplendi!".

Jasmine: dove & come

I libri di Jasmine Laurenti *Nel Giardino Incantato degli Eroi*, *Blue* e *Suor Soubrette* sono disponibili su tutte le migliori piattaforme online o ordinabili in libreria. I video messaggi di Suor Soubrette sono condivisi quotidianamente sul canale YouTube "Jasmine Laurenti", sul profilo di Facebook "Jasmine Laurenti", su Instagram *@thejasminelaurentishow* e su TikTok *@suorsoubrette*.

RITORNO AL CINEMA
Nel 2019 Jasmine era già tornata come voce di Kaori in *Private Eyes*. Dopo cinque anni, è ancora al cinema con *Angel Dust*, che abbiamo visto in anteprima per voi e di cui vi parliamo... dalla prossima pagina!

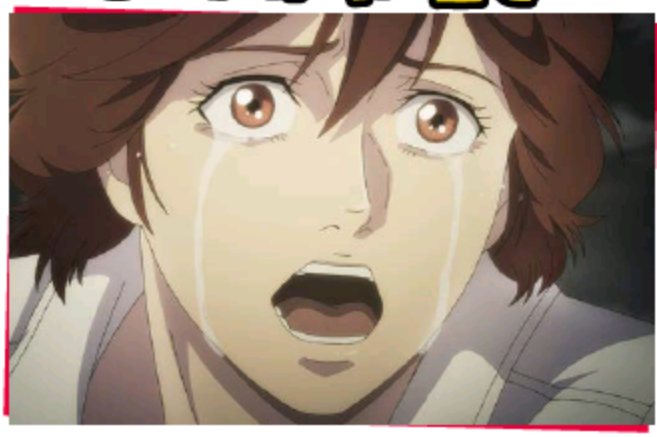
ANGEL DUST

NO SPOILER!

L'IMPERDIBILE RITORNO DI CITY HUNTER!

Ryo Saeba è tornato: è nei cinema italiani proprio in questi giorni e noi di «Anime Cult» abbiamo avuto la fortuna di vederlo in anteprima. Ma allora, com'è questo nuovissimo *City Hunter The Movie: Angel Dust*? Se davvero siete curiosi, non dovete fare altro che proseguire la lettura...

di **MikiMoz Capuano**



Ryo e Kaori, da mesi senza incarichi, trovano finalmente un annuncio sulla bacheca della stazione: Angie, influencer straniera a spasso per il Giappone, ha bisogno di ritrovare il suo gatto. E il compenso proposto è impossibile da rifiutare… Lei ovviamente è la solita avvenente ragazza che farà perdere la testa a Ryo (e conseguentemente la pazienza a Kaori), ma come sempre c'è più di quello che può sembrare all'inizio: in agguato si nascondono nemici insidiosi, addirittura i più pericolosi di tutti…

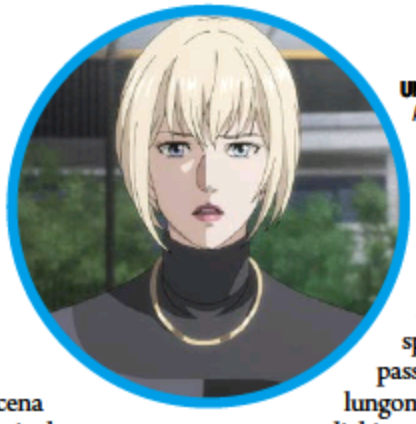
SENTIMENTI IN PRIMO PIANO
A tenere sempre tutti col fiato sospeso è il particolare rapporto tra Ryo e Kaori: stavolta la ragazza dovrà temere per la sorte del suo amato...

L'inizio della fine

City Hunter The Movie: Angel Dust, uscito in patria nel settembre del 2023, arriva nelle nostre sale il 19, 20 e 21 febbraio segnando il ritorno in grande stile di Ryo Saeba, molto più che il precedente lungometraggio. E *Angel Dust* è proprio il sequel diretto di quel *Private Eyes* che avevamo potuto gustarci nel 2019: grazie al suo successo, che arrivava a venti anni dall'ultima incursione animata di *City Hunter*, gli animi dei fan si erano riaccesi così come la volontà della produzione di mettere in cantiere nuove opere legate allo storico brand.

Sì, perché *Angel Dust* è negli intenti una prima parte di una trama più grande, che vorrebbe raccontare ciò che in animazione non è ancora stato tradotto: gli avvenimenti finali della saga, che il manga originale aveva già narrato nei suoi volumi conclusivi, ma che le trasposizioni animate (sia in tv che come special o film) non avevano mai affrontato, lasciando aleggiare su di essa lo spettro di un eterno finale aperto. Una mancanza che in Giappone hanno deciso finalmente di colmare, con un progetto di cui questo

accattivante e riuscito *Angel Dust* è un inizio ideale, ma comunque godibile anche come capitolo a sé.



UN'INFLUENCER MOLTO PARTICOLARE
Angie si affida all'agenzia City Hunter per ritrovare il suo gatto. Ma un attentato alla sua vita porterà Ryo e Kaori a scontrarsi con nemici pericolosissimi.

Con lo sguardo al passato

La ricetta è quella classica: una bella cliente, probabilmente nei guai, per Saeba. Lui, come sempre, ne rimane affascinato, e Kaori ne è gelosa. Ma stavolta c'è di più, perché – come suggerisce già il titolo – torna in scena nientemeno che la droga "angel dust", pericoloso siero al centro delle primissime vicende della saga. Un traffico criminale che causò la morte di Hideyuki Makimura, fratello di Kaori, e che era stato momentaneamente sgominato.

ALLEATO PREZIOSO
Umibozu è stato più volte rivale di Ryo, sin dai tempi della guerriglia. Tuttavia è anche un prezioso alleato per City Hunter, e anche in *Angel Dust* la sua presenza è d'obbligo!

City Hunter The Movie: Angel Dust è inoltre il riuscitissimo tentativo di riannodare le storie del manga e quelle della trasposizione animata, che differivano in più punti. Col passaggio da un media all'altro si crearono infatti immediate discrepanze nelle trame. Un compito non facile, dunque, che viene assolto con maestria, strizzando l'occhio sia ai fan del fumetto sia a quelli della serie televisiva, riuscendo nell'impresa di unire idealmente quei due filoni narrativi che correvano paralleli.

Riconnettendo manga e anime

Già *Private Eyes*, in quanto opera animata originale (cioè non tratta da un episodio del fumetto) aveva provato a fare da ponte tra le due "anime" di *City Hunter*: lì, ad esempio, debuttava in versione animata (pur senza troppe spiegazioni) l'anziano hacker legato al passato di Ryo e mai visto nelle puntate o nei lungometraggi precedenti; la sigla finale rendeva dichiarato omaggio agli eventi più importanti delle quattro serie animate; di contro, l'abitazione di Ryo e Kaori non era più il suggestivo palazzo stile industriale visto nell'anime, preferendo una maggiore aderenza alla controparte cartacea.

Il medesimo palazzo è presente in *Angel Dust*, le cui trame hanno ben più di un riferimento al precedente film (dal robottino nel bar Cat's Eye alla ristrutturazione del locale stesso, come accennato alla fine di *Private Eyes*), innestandosi quindi in questa precisa linea narrativa (ri)aperta nel 2019. Ma appunto, la serie animata anni Ottanta non viene dimenticata: se nel manga il sindacato criminale dietro la morte di Makimura era chiamato Unione Teope, nell'anime i trafficanti avevano assunto il nome Pegaso Rosso. Il film *Angel Dust* "riconnette" tale questione, citando entrambi i nomi e facendoli convivere.

Dove eravamo rimasti...

La saga animata di *City Hunter* si compone di quattro serie e una manciata di lungometraggi (tra film, special tv e OAV) prodotti tra gli anni Ottanta e Novanta. Né l'ultima puntata dell'anime (*City Hunter '91*) né l'ultimo episodio speciale (*Arrestate Ryo Saeba!*, del 1999) avevano anche solo accennato agli eventi conclusivi della storia, raccontati da Tsukasa Hojo nel manga: la questione degli assassini di Makimura e del traffico di droga era lasciata in sospeso, dopo qualche sporadico accenno in pochi episodi della serie.

E nemmeno *Private Eyes*, il film del 2019, aveva affrontato la questione: lì Saeba e compagni dovevano vedersela con alcuni signori della guerra armati di droni. Del passato di Ryo come guerrigliero in America Centrale avevamo saputo nel trittico finale della seconda serie (*L'assistente americana*, parte 1, 2 e 3), mentre la Pegaso Rosso era tornata qualche puntata prima, dove anche l'ultimo generale era stato sconfitto. *City Hunter The Movie: Angel Dust* riporta in scena parte di queste trame, concentrandosi sul siero che, se iniettato, rende le persone simili a zombi assetati di sangue.

Quale continuity?

La storia narrata in *Angel Dust* è comunque scritta appositamente per il film, godibile anche da quanti conoscono già gli eventi del fumetto. L'introduzione del nemico definitivo è infatti diversa da come avveniva nell'opera di Hojo: proprio perché questo film riallaccia le discrepanze tra manga e anime, non può ignorare che nella serie animata gli autori avevano involontariamente sostituito un personaggio fondamentale come Mick Angel con l'analogo Robert Harrison, che nel fumetto non esiste: entrambi provenienti dagli Stati Uniti, entrambi sweeper come Ryo e di lui ex partner di lavoro. Inoltre, entrambi con un debole per Kaori. Sarà complicato far convivere due tipi così simili; forse perciò, in *Angel Dust*, appaiono personaggi che potrebbero sovrapporsi a Mick, anche in questo caso ripristinando una base narrativa da cui poter ripartire per affrontare il gran finale della storia.

L'edizione italiana

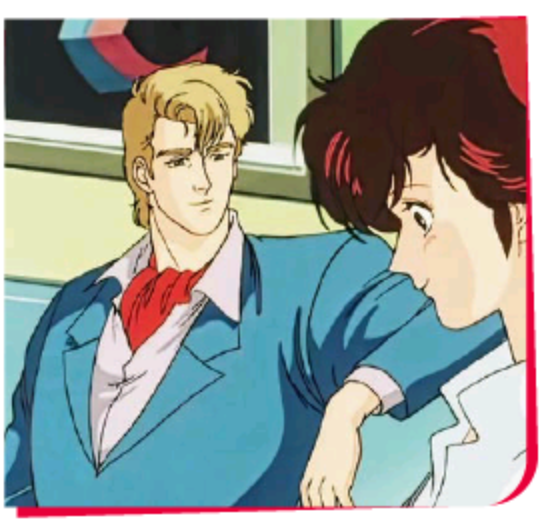
Ottimo il lavoro svolto da Anime Factory, etichetta di proprietà di Plaion Pictures, che si è impegnata non solo nell'adattamento ma anche nel portare l'opera nelle sale. Con la traduzione di Ruben Baita e i dialoghi di Elena Rovati (assistenti Giulia Magni e Giovanni Ballarin), coordinati dal responsabile di produzione Andrea "Dek" De Cunto, *City Hunter The Movie: Angel Dust* recupera il cast vocale del precedente film e vanta il ritorno al leggio degli amatissimi Guido Cavalleri (voce di Ryo Saeba) e Jasmine Laurenti (voce di Kaori). Il doppiaggio è stato eseguito da Molok Studios, sotto la direzione del giovane Mosè Singh, che ha saputo decisamente scegliere i giusti interpreti ma soprattutto è riuscito a tirare fuori il meglio da Cavalleri e Laurenti, che sembrano addirittura ancora più nella parte rispetto alla prova precedente!

Tornano anche le gatte!

TRE SORELLE FURBISSIME
Le tre sorelle Kisugi sono presenti anche in *Angel Dust* come parte attiva della trama. Ma in questo film potrete vedere anche altre facce note...

Che l'universo narrativo di *Cat's Eye* e *City Hunter* fosse il medesimo era stato suggerito dal fatto che il bar gestito da Falcon e Miki era proprio quello che fu delle sorelle Kisugi. Poteva essere una semplice autocitazione di Hojo, un omaggio alla sua opera precedente, ma il film del 2019 *Private Eyes* ufficializzava l'esistenza di un vero e proprio mondo condiviso: in quell'occasione, infatti, le tre ladre tornavano dall'America per recarsi proprio nel café di cui sono ancora proprietarie, deliziando il pubblico anche con una scena *action* nelle loro iconiche tutine colorate. In *Angel Dust* la loro presenza, sia pure come spalle e non protagoniste, è addirittura maggiore! Possiamo dunque ipotizzare che, nel filone narrativo attuale creatosi con gli ultimi due film, anche la banda Occhi di Gatto potrà avere un certo peso nell'economia delle trame di *City Hunter*: vedremo anche per le tre ladre, prima o poi, un progetto analogo che possa raccontare in animazione un finale definitivo, come quello del manga? Chissà...

I COLLEGHI AMERICANI
Mick Angel qui (a sinistra) e Robert Harrison (a destra) sono ex colleghi di Ryo, di quando operava in America. Se il secondo è stato creato per l'anime, il primo esiste a oggi solo nel manga, e in origine è legato proprio ai capitoli finali della storia.



UNIONE TEOPE
Due dei nemici presenti nel film, Espada e Pirarucù, sicari al soldo del cartello criminale, sono doppiati in italiano rispettivamente da Lorenzo Scattorin e Matteo De Mojana.

SQUADRA CHE VINCE...
...non si cambia, o quasi! Lo staff che ha lavorato al film *Angel Dust* è in parte lo stesso del precedente lungometraggio, a partire dal *chief director* Kenji Kodama.

«*City Hunter* è tornato! Un'esplosione di azione e mistero: guerrieri mascherati, sieri fatali, sottotesti sentimentali e l'incombente presenza dello spietato nemico definitivo fanno di *Angel Dust* un gran film»

Torna anche Patrizia Scianca, storica voce di Saeko, mentre il compianto Vittorio Bestoso è egregiamente sostituito da Massimiliano Lotti nel ruolo di Umibozu. Gea Riva rende bene le diverse sfumature di Angie, così come Marco Pagani è un compassato Kaibara. Miki è doppiata ancora da Chiara Francese, e per il funzionario Shimoyamada (presente anche in questo capitolo) abbiamo nuovamente Claudio Ridolfo. L'adattamento sceglie una maggiore aderenza alla pronuncia giapponese: abbiamo quindi Ryo pronunciato "ryò" e Saeko "sàeko".

Appuntamento al cinema!

Un'esplosione di azione e mistero: guerrieri mascherati, sieri fatali, sottotesti sentimentali e l'incombente presenza dello spietato nemico definitivo fanno di *Angel Dust* un gran film che ogni fan di Ryo Saeba potrà sicuramente apprezzare. Un'opera che, al contrario del film precedente, strizza meno l'occhio al passato "tecnico" (*Private Eyes* era disseminato di musiche e sigle ben note agli aficionados, qui la colonna sonora è praticamente tutta nuova – e bellissima!) per puntare sul passato "narrativo", concentrandosi sulle novità che ha da offrire al pubblico. La presenza dello storico brano *Get Wild* è liberatoria, in un film che, senza rinunciare alla consueta dose di commedia, non manca di risvolti spesso amari. *City Hunter* è tornato, ed è solo l'inizio!

ASPETTANDO UN SEQUEL
Angel Dust sulla cover di «Toho Cinemas Magazine»: in Giappone ha debuttato al primo posto, registrando ottimi numeri che fanno ben sperare per la realizzazione di un altro film... Teniamo le dita incrociate e attendiamo!

IL SIERO DEL SUPER-SOLDATO
La droga "angel dust", al centro delle scene, è un siero capace di trasformare le persone in soldati perfetti: immuni al dolore, privi di emozioni e assetati di sangue. Avversari troppo pericolosi, anche per Ryo Saeba!

esclusiva mirelli.nair

MICROSUPERMAN PICCOLI GUERRIERI!

L'Uomo Ragno, Ant Man, The Wasp? Macché: da piccoli noi seguivamo ben altri supereroi umani con poteri da insetti, tre minuscoli guerrieri chiamati a salvare il mondo dall'invasione dei terrificanti (ma piccoli anche loro) Gidoroni...

di **Fabrizio Ponciroli**

Ispirata al manga *Mikroid Z* di Osama Tezuka, prodotto dalla Toei Animation e trasmesso in Giappone nel lontano 1973, *Microsuperman* è un anime realmente di nicchia, arrivato in Italia nel 1982. Meno famoso rispetto ad altri capolavori firmati dal "Dio del manga", come *Astro Boy*, *Kimba, il leone bianco* o *La Principessa Zaffiro*, non ha riscosso neppure in patria un grande successo e qui da noi, di fatto, la ricordano in pochissimi e spesso si tratta di ricordi confusi. Insomma, i Microsuperman sono i protagonisti ideali di una rubrica intitolata "anime dimenticati".

COME UNA FAMIGLIA
In apertura, i tre protagonisti: Yanmar la libellula, Agea la farfalla e il piccolo Mamezo, la coccinella. In pratica sono come una famiglia.

Facciamo ordine

Le 26 puntate che compongono la serie animata ruotano attorno ai tre protagonisti, ossia i tre Microsuperman Yanmar (che sarebbe Yanma, come correttamente citato nella sigla italiana), Agea (Ageha nell'originale) e Mamezo (per fortuna mai storpiato). Il primo, leader del microscopico gruppo, ha le sembianze di una libellula ed è il più abile nei duelli, grazie anche al suo potente "raggio microide" e all'appuntito "coltello microide" (che gli fuoriesce dalla testa!). Poi c'è la bellissima Agea

La voce di Yanmar è inconfondibile

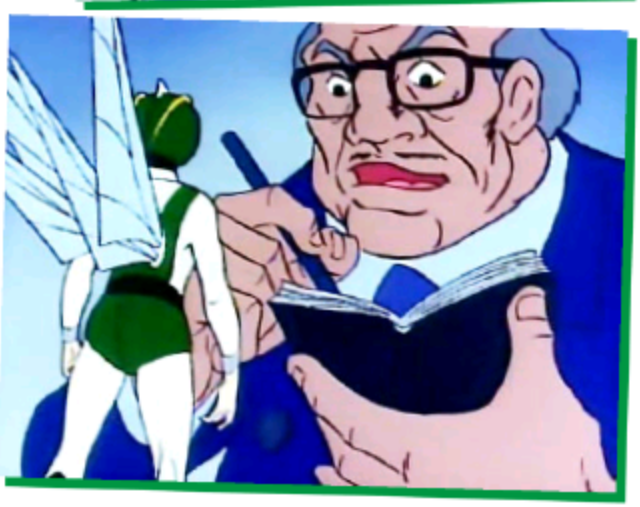
Per chi ha diverse primavere sulle spalle, la voce di Yanmar ha qualcosa di familiare, soprattutto per gli appassionati dei supereroi in calzamaglia. La voce appartiene al mitico Rino Bolognesi, ovvero colui che ha doppiato l'attore Adam West che interpretava l'Uomo Pipistrello nella serie televisiva *Batman* del 1966. Lo ricordiamo anche come la voce narrante di anime come *The Monkey*, *Arrivano i Superboys* e *Star Blazers*.

Mini armi alla riscossa

Yanmar, Agea e Mamezo fronteggiano tantissimi insetti robotici creati dalla mente malata dei Gidoroni: ragni, formiche leone, api, mosche, perfino cattivissime mantidi... Non c'è insetto che non cerchi di farli fuori. Per fortuna i Microsuperman hanno armi potentissime. Yanma può contare sul "raggio microide" (nel fotogramma qui a sinistra) e sul "coltello microide" mentre Agea è in grado di sbriciolare anche blocchi di cemento sbattendo le sue ali. Poi c'è il piccolo Mamezo che può contare sul "vortice microide" e sulla "scossa microide". Insomma, diciamo che c'è una distanza notevole dal "raggio protonico" di Jeeg Robot d'Acciaio, non credete? È pur vero che, alla fine, i nostri micro supereroi stanno combattendo contro degli insetti robotici, quindi basta e avanza l'arsenale che hanno a disposizione.

che ricorda una farfalla. Grazie alle sue antenne riesce a percepire il pericolo prima di tutti gli altri. Infine, c'è Mamezo, il più piccolo, molto simile a una coccinella che deve riprendere le forze ogni volta che usa i suoi poteri.

I tre hanno una missione da completare: fermare l'invasione dei Gidoroni. Nel corso della prima puntata, viene svelato il passato dei tre protagonisti e il terribile nemico che l'umanità sta per affrontare: "Siamo esseri umani ridotti. Siamo Microsuperman. Il mondo dei Gidoroni è sotto il deserto. Lì è stata costruita una fortezza del tutto simile a un formicaio. Loro catturano gli esseri umani e gli iniettano un liquido. Una medicina chiamata ormone riduttore. I Gidoroni hanno costruito anche moltissimi robot combattenti…", così li descrive Agea. Peccato che tutti gli umani che incontrano non sembrano credere alla loro storia e, soprattutto, all'esistenza della minaccia rappresentata dai Gidoroni.



MANGA, ANIME E LIBRI ILLUSTRATI
Sopra: vignette dal manga originale; a sinistra due fotogrammi dall'anime: sopra gli umani miniaturizzati dai Gidoroni; sotto: un giornalista non crede all'imminente minaccia. A destra: libricino illustrato in cui si possono vedere alcuni dei micidiali insetti robotici scatenati contro i tre minuscoli eroi.

UN'INDUSTRIA COLLAUDATA
Anche le serie che possiamo considerare "minori" in Giappone hanno il loro merchandising, dal disco con la sigla (qui sopra a sinistra), ai giocattoli (in basso nella prossima pagina)..

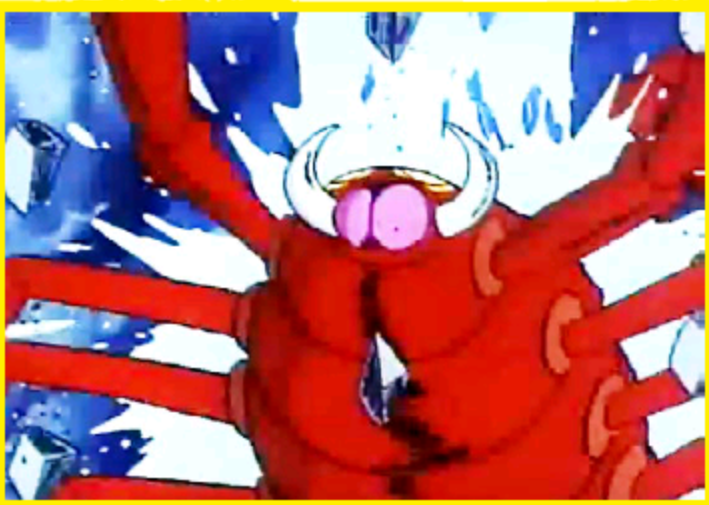
Pericoli dappertutto

Da evidenziare che i Microsuperman, oltre a combattere i Gidoroni, devono fare i conti anche con tantissimi umani crudeli e per nulla disposti ad aiutarli. Si pensi che, alla prima puntata, vengono imprigionati in una valigetta da un reporter… Per fortuna, i tre fanno amicizia con due umani che non gli voltano le spalle, ossia il Dottor Midoro e suo nipote Manabu. Lo scienziato non solo crede alle parole dei Microsuperman ma li aiuta nella loro missione contro quei terrificanti per quanto minuscoli nemici pronti a tutto pur di assoggettare l'umanità. Inizia così una (micro) battaglia tra i micro supereroi e gli insetti robotici costruiti dai Gidoroni.

I punti deboli

Ciò che dovrebbe affascinare ma in realtà lascia perplessi è che le battaglie avvengono, appunto, a livello microscopico. Abituati a robottoni giganteschi che distruggono intere città con le loro super armi, fa un certo effetto vedere i tre umanoidi miniaturizzati in calzamaglia fronteggiare una formica leone grande circa 15 cm… Oltretutto i tre hanno armi piuttosto limitate che non esaltano più di tanto i telespettatori. Inoltre i nemici sono tanto misteriosi quanto impalpabili.

Dei Gidoroni se ne parla di continuo, anche se non appaiono praticamente mai (se non nel finale dell'anime). Da come gestiscono la loro base nel deserto, appaiono come mostri senza pietà e con un'infinità di risorse tecnologiche e proprio per questo sorge spontanea una domanda: perché non creare insetti robotici giganti per conquistare la Terra? Da una specie senziente



Lo scorpione Ghiror

Nel corso della terza puntata, dal titolo "Canzone di Morte", Yanmar, Agea e Mamezo affrontano un "vecchio" nemico, ossia Ghiror, già incontrato quando erano prigionieri nella base nel deserto dei Gidoroni. "Lui è Ghiror, il boia dei microidi. Uccide tutti quelli che non possono lavorare perché vecchi e malati. Gli inietta un potente veleno e poi li colpisce con una scarica elettrica ad alta frequenza... E così quei disgraziati spariscono, riducendosi in polvere", racconta Yanmar. La vendetta dei Microsuperman si consuma al termine di una battaglia senza esclusione di colpi, in cui il terribile Ghiror, lo scorpione malvagio, capitola schiacciato... da un sasso.

capace di miniaturizzare gli umani e renderli loro schiavi è lecito attendersi molto di più. Insomma, in realtà, i Gidoroni non risultano una minaccia così orripilante…

La sfida finale

Per la fredda cronaca, bisognerà attendere sino all'ultima puntata dell'anime, dal titolo "Gidoron contro l'uomo" per assistere, finalmente, al tanto atteso duello tra i Microsuperman e i loro avversari. Dopo aver scoperto i punti deboli dei nemici dell'umanità (soffrono l'acqua e non possono riprodursi, quindi non arrivano a 100 unità sparse in tutto il mondo), Yanmar, Agea e Mamezo devono fare i conti con i giganteschi umani controllati mentalmente dai Gidoroni. Tra questi anche il Dottor Midoro, "infettato" da una formica.

Una sigla... bislacca

"Microsuperman, Microsuperman, ecco un raggio abbagliante che va... e rimbalza ora qua e poi là. Poi un lampo violento ed il fischio del vento che va! Microsuperman, Microsuperman, è partito dall'elmetto che ha che gli serve per colpire, si sa, che ti fa prepotenze e illusioni e speranze... ti dà!". Ci avete capito poco? Normale ma, vi assicuriamo, cantata da Nico Fidenco, Guendalina Colarossi e il coro dei Piccoli cantori di Torre Spaccata, la sigla di Microsuperman è decisamente più accattivante e orecchiabile. Certo, alcune strofe sono tirate per i capelli, come il passaggio "... la vittoria a noi non sfuggirà e di nuovo il mondo in pace sarà... Questo sarà il compenso per il nostro buonsenso? Chissà?". Eppure, incredibile ma vero, dopo averla ascoltata più volte, ci si affeziona.

NON SI VEDONO MAI
Uno dei punti deboli della serie è che i Gidoroni in pratica non si vedono mai. Il fotogramma qui sopra a sinistra è di fatto l'unico utilizzabile che mostri il super boss Gidoron (e nemmeno si capisce bene come è fatto!).

L'attesa diventa spasmodica. L'epilogo finale avviene in un cantiere che non è altro che la nuova base dei Gidoroni in Giappone. Qui facciamo la conoscenza di Gidoron, il leader della base, nonché uno dei Gidoroni diventati adulti e, quindi, in grado di comandare una base. Un super cattivo indistruttibile? Non proprio. Un esserino di pochi centimetri che viene spazzato via dall'acqua… Bene ma non benissimo! Yanmar si congeda con parole che fanno pensare a un sequel: "Crea una nuova base quando un Gidorone diventa adulto. La nostra battaglia continuerà fino a quando i Gidoroni non saranno spazzati via dalla Terra. Noi distruggeremo tutto un giorno e allora potremo riavere il nostro cielo azzurro e il mare color cobalto tutto per noi". Tanto per essere chiari: una seconda stagione non è mai stata realizzata… Quindi, i Gidoroni sono ancora tra noi. Il problema è vederli…

MICROGIOCATTOLI
Esistono anche delle figure dedicate all'anime *Microsuperman*. Ha iniziato la Popy, negli anni Settanta, con una serie in vinile; più di recente, al Wonder Festival 2017, in Giappone sono state presentate delle action figure moderne (a sinistra), perfette per i più nostalgici.

ABBONATI A ANIME

La ricevi a casa appena stampata

VERSIONE DIGITALE INCLUSA

CONSEGNA GARANTITA ENTRO 48H

Posteitaliane Posta PremiumPress

-45%

CARTACEO
12 numeri
solo 45,90€
invece di ~~82,80€~~

DIGITALE
12 numeri
solo 22,90€
invece di ~~82,80€~~

-72%

Scansiona il QrCode per abbonarti oppure contattaci

Telefono
02 87168197

online
www.sprea.it/animecult

email
abbonamenti@sprea.it

WhatsApp
329 3922420
Solo messaggi

Informativa ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea SpA, nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità. 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche ai fini di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico e ad enti pubblici ed Onlus, per propri utilizzi aventi le medesime finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Sprea SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti al customer service, addetti alle attività di marketing, addetti al contenzioso/recupero. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Sprea SpA, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero +39 0287168197 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs.196/03 – e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento – scrivendo a Sprea SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI).

SPECIALE LEIJI MATSUMOTO

A un anno dalla sua scomparsa, il nostro omaggio allo straordinario universo creativo del maestro Leiji Matumoto, che con le sue fantastiche visioni ci ha regalato infinite avventure e personaggi indimenticabili.

32 Oltre ogni Universo
La vita in breve

38 Corazzata Spaziale Yamato
Le eroiche imprese dei Guerrieri delle Stelle

42 Capitan Harlock
La nascita del mito

46 Harlock in Italia
Una bandiera che vuol dire libertà

49 Starzinger
Il Son Goku dello spazio

50 Galaxy Express 999
In volo in un mare di stelle

52 La regina dei mille anni
L'alba del Leijiverse

54 Oltre manga e anime...
Guida minima al Leijiverse audiovisivo

57 Interstella 5555
Troppo avanti... praticamente tra le stelle!

58 Jérôme Alquié
Un sogno chiamato Harlock

IMMAGINI © Leiji Matsumoto - TOEI Animation

esclusiva sul canale

La vita in breve Oltre ogni Universo

Leiji Matsumoto è uno dei geni assoluti della narrativa mondiale, capace di attraversare generi ed epoche, costruendo interi universi in cui azione e poetica, idealismo e romanticismo si sposano, creando un mix dal fascino intramontabile.

di **Davide Vivaldi**
(Vice Presidente dell'Associazione Culturale Leiji Matsumoto)

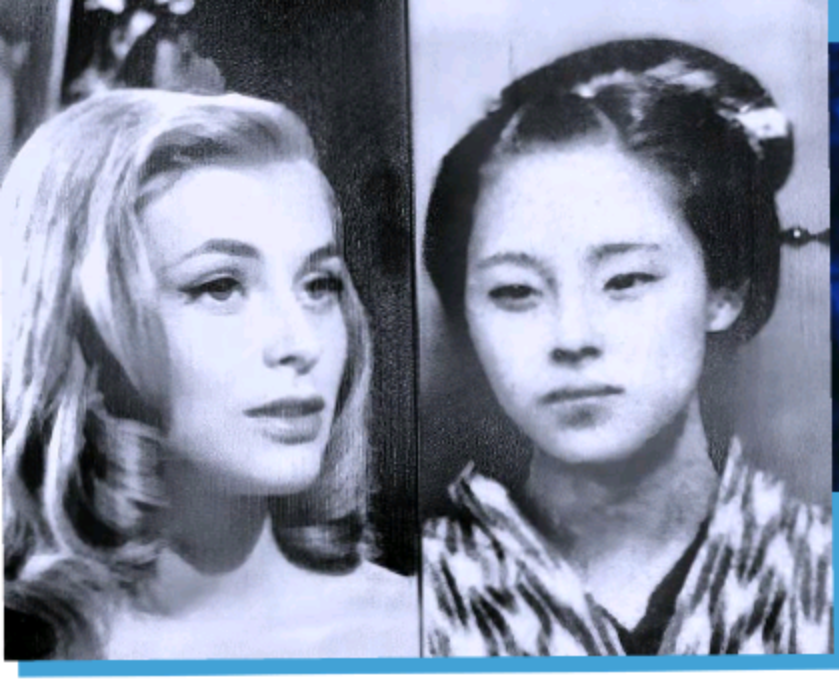
Leiji Matsumoto, il cui vero nome è Akira Matsumoto, nasce a Kurume, nella prefettura di Fukuoka, il 25 gennaio 1938. Suo padre è pilota collaudatore dell'aviazione imperiale giapponese, sua madre un'ex insegnante che discende da un'antica famiglia di samurai. Dopo lo scoppio della Seconda guerra mondiale, il piccolo Akira viene sfollato con la famiglia a Ozu, nella prefettura di Ehime. Nonostante viva un'infanzia serena a contatto con la natura e con gli animali, soprattutto gli insetti, il bambino comprende la tragedia della guerra, e questa esperienza segnerà per sempre la sua sensibilità.

LEIJI E MIYAKO
In basso: Leiji Matsumoto - con l'immancabile gatto - e sua moglie, la mangaka Miyako Maki. Insieme hanno realizzato diversi manga shojo: fra questi *L'angelo rosa* del 1964 (qui sotto la cover originale), ambientato nell'antica Grecia, e *Watashi no L* (1964), con protagonista un cagnolino.

Tra Topolino e Tezuka

Akira trascorre la giovinezza a Kokura. Pur sviluppando un profondo rispetto per le tradizioni giapponesi, il ragazzo cresce in un clima di apertura verso la cultura occidentale, e ne rimane affascinato: ama le storie di pirati, di cappa e spada, il western, ma soprattutto la fantascienza. Fra le sue letture figurano tanto i manga di Osamu Tezuka quanto i fumetti americani, come *Topolino* e *Superman*, e cita come influenze primarie gli scrittori Juza Unno e H.G. Wells, padri fondatori della letteratura fantascientifica giapponese ed europea.

Al cinema apprezza i cartoni animati di Walt Disney e Max Fleischer, resta folgorato da *Via col vento*, ma soprattutto un film segna il suo immaginario, il romantico *Marianne de ma jeunesse* di Julien Duvivier, la cui protagonista Marianne Hold, con i capelli biondi e i lineamenti delicati, lo fa innamorare. Oltre alle attrici Eleanor Parker, Danielle Darrieux e Kaoru Yachigusa, un'altra donna sognata dal giovane Akira è Takako Kusumoto, nipote del medico tedesco Siebold, una figura che racchiude in sé tradizioni nipponiche e apertura verso l'Occidente. È a tutte loro che si



ispireranno i suoi iconici personaggi femminili, quasi sempre caratterizzati da chiome fluenti, fisico slanciato e una bellezza elegante ed eterea.

MUSE ISPIRATRICI
In queste foto, conservate nello studio del Maestro, a sinistra l'attrice Marianne Hold, a destra Takako Kusumoto, nipote del medico tedesco Siebold. Le due donne hanno influenzato la maggior parte dei personaggi femminili di Matsumoto, da Mætel a Starsha.

I primi passi

Akira inizia a disegnare manga in tenera età e nel 1953, a quattordici anni, in un breve racconto intitolato *Cronache avventurose*, si cimenta per la prima volta con il tema dei pirati, introducendo un prototipo di quello che sarà Capitan Harlock. Già nel 1954, a soli quindici anni, debutta da professionista vincendo il concorso "Re degli esordienti" della rivista «Manga Shonen» con il breve racconto *Le avventure di un'ape*, in cui fa del regno degli insetti una metafora della società umana. Il manga riceve l'apprezzamento di Osamu Tezuka, che fa parte della giuria.

Accantonato il sogno giovanile di diventare astronauta, Akira decide così di intraprendere la carriera di mangaka. Il viaggio di sola andata dal Kyushu a Tokyo, lungo 24 ore, a bordo di un treno modello C62, sul quale sale dopo aver dato fondo ai suoi risparmi per raggiungere la casa editrice che lo ha appena assunto, ispirerà la premessa di uno dei suoi capolavori futuri, *Galaxy Express 999*.

Shojo, shonen e fantascienza

Nella seconda metà degli anni Cinquanta Matsumoto inizia a disegnare manga di target shojo, destinati alle giovani lettrici, tra i quali *Gin no Tani no Maria* (1958), una fiaba ambientata nell'Europa medievale. Non disdegna però lo shonen e la fantascienza, nella quale esordisce con *Denko Ozma* (1961). In quegli anni Akira incontra la collega Miyako Maki, che sposa nel 1961, e inizia con lei un sodalizio anche artistico, che li vede specializzarsi in manga shojo realizzati a quattro mani: fra questi *L'angelo rosa* (1964), ambientato nell'antica Grecia, e *Watashi no L* (1964), con protagonista un cagnolino.

La "nascita" di Leiji

Nel 1965 assume il nome d'arte di Leiji (che significa "samurai che lavora fino a mezzanotte", e si riferisce alle sue abitudini notturne, ma anche "samurai infinito"), e da autore solista continua a sperimentare con i generi, tra la fantascienza con *Submarine Super 99* (1964), in cui appare il primo dei suoi iconici mezzi da guerra, e il western, con *I cinque della vendetta* (1967), trasposizione dell'omonimo film italiano di Aldo Florio, da lui visto e apprezzato al cinema.

IL CASTELLO DEL CUORE
Il castello di Hohenschwangau, in Germania, dove è stato girato *Marianne de ma jeunesse* (il film con Marianne Hold che ha stregato Matsumoto da giovane), è uno dei luoghi del cuore del Maestro, a cui si è ispirato per l'ambientazione del film *L'Arcadia della mia giovinezza* (il quadro a sinistra era nello studio del Maestro).

IMMAGINI © Leiji Matsumoto - TOEI Animation

Il 1968 è un anno proficuo. Oltre agli shojo di ambientazione russa *Natasha* e *Hi no Mori no Koshka*, le cui protagoniste sono prototipi di Maetel, Matsumoto realizza due manga fantascientifici di notevole importanza: *Sexaroid*, suo debutto nel target seinen, nel quale ridefinisce in chiave sexy l'archetipo di donna slanciata con lunghi capelli biondi che sarà presente in molte opere successive, qui un'androide capace di provare sentimenti, ed *Esper Velocità della Luce*, una saga ascrivibile al sottogenere tokusatsu con protagonista il piccolo eroe nato come mascotte degli elettrodomestici Toshiba. A fine 1968 inizia la serie *Il mondo quadrimensionale*, costituita da racconti autoconclusivi che riflettono sulle sfaccettature dell'esistenza di ogni forma di vita, tra cui il mondo degli insetti, mentre l'anno dopo, il 1969, pubblica i primi tre racconti bellici della serie *Battlefield*, nota in seguito come *The Cockpit*, ambientata durante la Seconda guerra mondiale.

Gli anni Settanta

La consacrazione di Matsumoto tra gli autori più importanti del panorama nipponico arriva con il manga autobiografico *Otoko Oidon* (1971), incentrato su un giovane studente ronin, che gli vale il Premio Cultura delle pubblicazioni Kodansha. In *Gun Frontier* (1972), altro seinen, presenta per la prima volta, in un'ambientazione western, la contrapposizione fra i due modelli di personaggio maschile preferiti da Matsumoto: il basso e sgraziato Tochiro, nel quale il Sensei

Associazione Culturale Leiji Matsumoto

L'Associazione Culturale Leiji Matsumoto nasce nel 2015 grazie all'amicizia personale con il Maestro del presidente Francesco Nicodemo, già traduttore italiano di numerosi suoi manga. Presidente onorario è lo stesso Sensei, che sostiene il progetto con entusiasmo, disegnandone il logo con l'autoritratto (qui a destra).

Scopo dell'Associazione è promuovere il valore artistico e letterario del Maestro e divulgare le sue opere, a cominciare dai manga ancora inediti in Italia. Si inizia con le opere giovanili, come *Le avventure di un'ape*, *I cinque della vendetta*, *Cronache avventurose* e *L'angelo rosa*. Dal 2021, con il passaggio a casa editrice, si pubblicano titoli come *Sexaroid*, *Miraizer Ban* e l'antologia *Harlock & Tochiro - I capolavori inediti*, con i personaggi più famosi di Matsumoto pubblicati al di fuori delle serie regolari. Ultima acquisizione è *Esper Velocità della Luce*, uscito lo scorso gennaio.

https://bit.ly/3ShqKMN

https://bit.ly/490bKcO

Il legame con il Maestro permette all'Associazione di ospitarlo in Italia una prima volta nel 2018 a Firenze e una seconda nel 2019 per un tour iniziato da Torino ma interrotto a causa di un grave e improvviso problema di salute. Il Maestro partecipa alle iniziative realizzando shikishi per aste benefiche, a favore delle popolazioni terremotate nel 2016 e a supporto del personale ospedaliero durante la pandemia nel 2020.

PRIMA DI MAETEL
Le protagoniste femminili degli shojo di ambientazione russa *Natasha* (a destra) e *Hi no Mori no Koshka*, (sopra): il colbacco sulla testa c'è già e, anche se il vestito è rosso, la parentela con quella che sarà Maetel è evidente.

1

La vita in breve

OLTRE LA FANTASCIENZA
Prima della fantascienza, Leiji Matsumoto ha attraversato quasi tutti i generi manga, dai fumetti per bambini agli shojo, dai seinen al sexy e al western, compresa una sua incursione nel mecha. In questa pagina: **1.** *Cronache avventurose* (realizzato nel 1953, a soli 14 anni); **2.** *Le avventure di un'ape* (il debutto, quindicenne, su «Manga Shonen»); **3.** *Gin no Tani no Maria* (1958); **4.** *Denko Ozma* (il primo shonen, del 1961); **5.** *I cinque della vendetta* (1967, trasposizione dell'omonimo film italiano di Aldo Florio) **6.** *Sexaroid* (1968, debutto nel genere seinen - "giovani adulti" - e ridefinizione sexy del suo archetipo di donna slanciata dai lunghi capelli biondi); **7.** *Danguard* (1977), l'unico robot della produzione del Maestro.

4

5

6

7

si identifica, e lo snello e affascinante Harlock, l'uomo ideale. Nel 1974 arriva il debutto nell'animazione come direttore artistico della serie fantascientifica *La corazzata Yamato*, della quale gli viene affidato anche il manga, diventando a tutti gli effetti co-creatore del progetto, assieme al produttore Yoshinobu Nishizaki. Nota in Occidente con il titolo di *Star Blazers*, rappresenta anche la prima opera del Maestro ascrivibile al sottogenere space opera.

Nello stesso periodo Matsumoto realizza altri manga fondamentali per la sua poetica: *Storie di un tempo lontano* (1975), serie di racconti autoconclusivi sui temi della condizione umana e dell'impatto dell'uomo sul pianeta; *Le mille vite di Mi-kun* (1975), basato sulle sue esperienze quotidiane con i propri amatissimi gatti; *Miraizer Ban* (1976), saga di fantascienza incentrata su un ragazzo in grado di muoversi nel passato e nel futuro, che definisce compiutamente il concetto di *Toki no Wa* ("anello del tempo"), che sarà alla base del Leijiverse, il mutevole universo condiviso creato dal Maestro. Si apre quindi la fase in assoluto più florida della carriera di Matsumoto, che lo vede impegnato contemporaneamente su due fronti.

L'uccellino azzurro

Prodotta da Academy Seisaku e Toei Animation per la regia di Hiroshi Sasagawa, la serie anime *L'uccellino azzurro* è basata sull'omonima opera teatrale del drammaturgo belga Premio Nobel per la letteratura Maurice Maeterlinck e si avvale della collaborazione di Leiji Matsumoto in qualità di character design.

La storia, dalla forte carica visionaria, simbolica e metaforica, ha per protagonisti due ragazzini, Tyltyl e Myltyl, fratello e sorella, i quali, su consiglio della fata Berylune, viaggiano attraverso mondi fantastici alla ricerca del leggendario uccellino azzurro, portatore di felicità e in grado di guarire la madre gravemente malata. Il contributo di Matsumoto non si limita ai disegni: sono tipiche del suo stile narrativo le riflessioni sull'inutilità della guerra e sui sacrifici che essa comporta e le piccole apparizioni in lontananza della corazzata Yamato.

Composto da 26 episodi, l'anime è stato trasmesso in Giappone dal 9 gennaio al 9 luglio 1980. In Italia arriva nel settembre 1983 su Italia 1 e si ricorda anche per la dolcissima sigla cantata da Georgia Lepore.

esclusiva eurekaddl.bar

Un capolavoro dopo l'altro

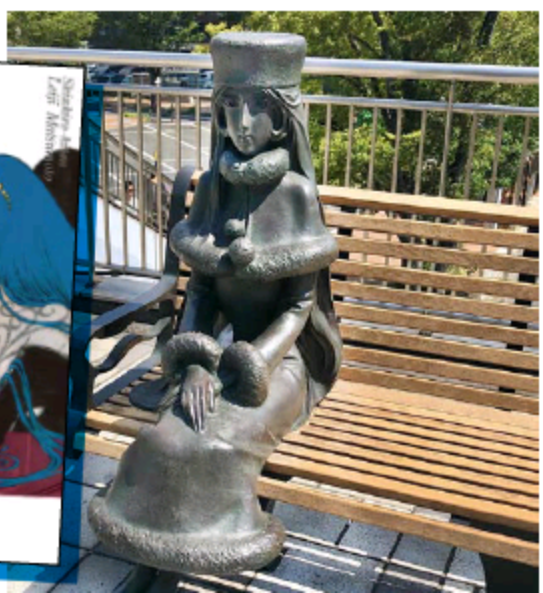
Come mangaka realizza, uno dopo l'altro, capolavori della space opera come *Capitan Harlock* (1977), *Galaxy Express 999* (1977), *Queen Emeraldas* (1978) e *La regina dei mille anni* (1980), che si intrecciano tra loro attraverso personaggi e avvenimenti ricorrenti e costituiscono il cuore pulsante dell'intera produzione del Sensei. Nel frattempo, inizia la sua collaborazione con Toei Animation realizzando due nuovi anime di sua creazione – *Danguard* (1977), unico appartenente al sottogenere super robot, e *Starzinger* (1978), un'altra space opera – e, allo stesso tempo, curando la trasposizione anime di *Capitan Harlock* (1978), *Galaxy Express 999* (1978) e *La regina dei mille anni* (1981), sia in serie televisive che in lungometraggi cinematografici (se ne parla da pagina 54).

La produzione cartacea successiva spazia da manga seinen con venature erotiche e soprannaturali come *Racconti dal Bar Miraggio* (1990) ad avventure fantascientifiche che ripropongono concetti, tematiche e valori delle opere precedenti con toni sempre più portati al mistero e alla riflessione esistenziale: appartengono a questa tipologia i manga *La corazzata spazio-temporale Mahoroba* (1993) e *Galaxy Express 999 – Edizione Eternal* (1996), seguito del capolavoro terminato quindici anni prima. Sul lato anime, inizia la produzione di OAV – opere d'animazione realizzate direttamente per il mercato home video – tratti da manga del Maestro di epoche diverse (anche di queste si parla da pagina 54).

DI TUTTO UN PO'
In questa pagina: la birra di Maetel e varie altre bevande alcoliche ispirate ai personaggi del Leijiverse. In alto: Capitan Harlock in 3D, presentato a Venezia nel 2013, che ha visto Matsumoto come consulente; qui sotto: *I racconti del bar Miraggio* (1990), seinen con venature erotiche soprannaturali. Della statua di Maetel parliamo nella prossima didascalia.

Nel nuovo millennio

Prosegue la realizzazione di OAV che condividono l'ambientazione e alcuni personaggi con i capolavori del passato, ma incentrati su storie



I premi

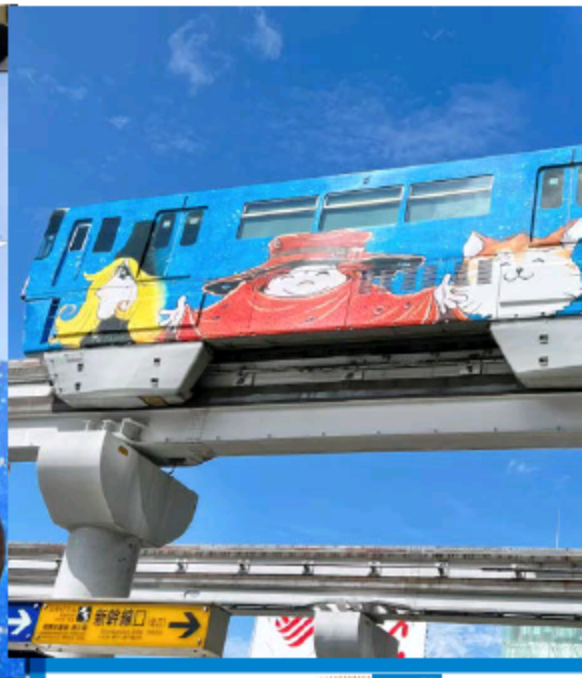
Il Maestro viene insignito di diverse onorificenze, tra le quali l'Ordine del Sole Nascente del governo giapponese nel 2010, l'Ordre des Arts et des Lettres del governo francese nel 2012 e il Gran Guinigi a Lucca Comics & Games nel 2018. A Kokura, e nell'intera città di Kitakyushu della quale ora fa parte, si edificano statue dei suoi personaggi e si decorano tombini e una monorotaia con riproduzioni di disegni del Sensei.

LUCCA 2018 Matsumoto ringrazia e saluta la folla dopo aver ricevuto il Gran Guinigi a Lucca Comics & Games 2018.

originali a essi collegate, e arriva *Interstella 5555 – The Story of the Secret Star System* (2003), film d'animazione musicale di fantascienza nato da una collaborazione fra Matsumoto e il duo francese di musica elettronica Daft Punk, presentato al Festival di Cannes e divenuto un cult (ne parliamo a pagina 57). Nel 2012 arriva la serie anime *Ozma*, l'ultima di cui Matsumoto cura il soggetto originale. Il film in 3D su Capitan Harlock, alla cui realizzazione il Sensei partecipa come consulente, viene presentato alla Mostra del Cinema di Venezia nel 2013 e ottiene un buon successo nei cinema di tutto il mondo, soprattutto in Italia. In età avanzata, il Maestro sente il desiderio di guidare nuove generazioni di autori che riprendono personaggi e storie di sua creazione adattandoli al gusto contemporaneo: Kouiti Shimaboshi con *Capitan Harlock: Dimension Voyage* (2014), Yuzuru Shimazaki con *Gun Frontier – Il viaggio della giovinezza di Harlock & Tochiro* (2016) e *Galaxy Express 999 Another Story: Ultimate Journey* (2018) e il francese Jérôme Alquié con *Capitan Harlock – Memorie dell'Arcadia* (2019).

AMATISSIMO A Kitakyushu, che ha assorbito la città di Kokura, dove Matsumoto è cresciuto, oltre alle statue dei suoi personaggi (come quella di Maetel, in basso nella pagina a sinistra) si trovano diversi tombini e una monorotaia con riproduzioni dei disegni del Sensei.

Ormai minato nella salute, Leiji Matsumoto scompare il 13 febbraio 2023 a causa di un'insufficienza cardiaca acuta.



Corazzata Spaziale Yamato

Le eroiche imprese dei Guerrieri delle Stelle

Tra storia e leggenda, tra il mito degli Argonauti e la Yamato orgoglio della marina imperiale nipponica, arriva una serie che tra cinema e tv non ha ancora cessato di stupire e appassionare in tutto il mondo.

di **Giorgio Messina**

La genesi della saga della *Corazzata Spaziale Yamato* (*Uchu senkan Yamato*) è complessa quasi quanto la sua trama. Il progetto, ideato dal produttore Yoshinobu Nishizaki, che voleva portare sullo schermo una versione spaziale de *Il Signore delle Mosche* di William Golding, con il coinvolgimento di Leiji Matsumoto venne radicalmente modificato. Il mangaka portò in dote non solo il suo tratto, ma anche una delle idee fondamentali che ne determineranno il successo, ovvero resuscitare la vera corazzata Yamato, orgoglio della marina da guerra giapponese, affondata nella Seconda guerra mondiale.

Partenza in salita

La rivincita sulla Storia, però, almeno inizialmente non diede i risultati sperati. Il produttore Nishizaki, che aveva mantenuto i diritti dell'opera insieme a Matsumoto, a causa dei bassi ascolti e dei costi elevati fu costretto a ridurre gli episodi della prima serie dai 39 previsti a 26. Il regista Noburo Ishiguro, confermerà nel 1995 questo taglio e rivelerà che nelle ultime 13 puntate era prevista addirittura la presenza di Capitan Harlock! In ogni caso la serie arrivò negli Stati Uniti anticipata da un film di montaggio che in inglese fu intitolato *Space Cruiser*. Intuite le potenzialità del prodotto, alcuni broadcast americani ne acquisirono i diritti da Nishizaki.

La versione "americana"

L'adattamento americano fu improntato sulla degiapponesizzazione di parecchi elementi della saga e da questo poi derivarono le varie

DA CADETTO A COMANDANTE
La saga della Yamato è un'epopea corale, ma il protagonista principale resta comunque Derek Wildstar (Susumu Godai) che, imbarcato da cadetto, arriverà a diventare il comandante dell'unità. A sinistra: l'indimenticabile Starsha.

IMMAGINI © Leiji Matsumoto - TOEI Animation

versioni internazionali, tra cui quella italiana. Ai personaggi furono dati nomi anglosassoni, e perfino la Yamato fu ribattezzata Argo, dal nome del mitologico vascello con cui Giasone e gli Argonauti partirono alla conquista del Vello d'Oro. Il termine "Star Blazers", riferito all'equipaggio dell'astronave, diventò infine il titolo inglese della serie. In italiano divenne un evocativo *Guerrieri delle Stelle*.

In realtà la serie *Star Blazers* fondeva la prima e la seconda serie della Yamato. La terza serie diventerà infatti *Star Blazers II*. Nella versione italiana, andata in onda nel 1980 prima sul canale italiano della televisione nazionale svizzera e poi sulle nostre reti locali, sarà più chiara la distinzione tre le tre serie.

La prima serie

Nel ventitreesimo secolo l'umanità ha da poco iniziato a viaggiare nello spazio, e si è imbattuta, fuori dal sistema solare, nei bellicosi abitanti del pianeta Gamilon che hanno dichiarato guerra alla Terra, scatenandogli contro una pioggia di meteoriti radioattivi. Il nostro pianeta pare così condannato a diventare una landa desolata, inadatta a qualsiasi forma di vita e la popolazione è costretta a vivere in città sotterranee. Ma improvvisamente si accende una speranza di salvezza. Con un messaggio proveniente dal pianeta Iscandar, la misteriosa principessa Starsha informa la Terra che può fornirgli uno strumento chiamato CosmoDNA, capace di rigenerare il pianeta dall'avvelenamento radioattivo.

UNA SERIE DI SUCCESSO
Sopra a sinistra: oltre Derek, tra i membri dell'equipaggio si distinguono Mark Venture (Daisuke Shima, al centro), e Nova (Yuki Mori, sulla destra). Sopra: in Italia, la Mondadori realizzò anche dei volumi cartonati.

Per recuperare il CosmoDNA, vista la minaccia gamilonese e i tempi brevi d'azione, viene deciso di fare risorgere la corazzata Yamato, mitica ammiraglia della flotta nipponica della Seconda guerra mondiale, che giace sul fondo del Mar del Giappone, ora prosciugato dall'inquinamento nucleare. La nave, ribattezzata Argo, viene trasformata in astronave ed equipaggiata con la tecnologia più avanzata disponibile: i caccia stellari Black Tigers, il motore per il balzo spaziale e il cannone a onde moventi. Questi ultimi due realizzati grazie a progetti inviati da Iscandar.

LA "VERA" YAMATO
La corazzata Yamato in un modellino scala 1/450 della Hasegawa. La nave, orgoglio della marina imperiale, fu affondata da un attacco aereo americano il 7 aprile del 1945.

L'equipaggio, sotto la guida del Capitano Avatar (Comandante Juzo Okita in originale) ha un anno di tempo per raggiungere Iscandar, prendere il CosmoDNA e tornare sulla Terra per metterlo in funzione. Se non dovesse riuscirci in 365 giorni, la radioattività raggiungerà in modo irreversibile anche le città sotterranee.

I BUONI E IL "CATTIVO"
I personaggi principali della serie, compreso il perfido ma affascinante Desslock, in una bella immagine celebrativa della prima serie di *Star Blazers*, realizzata nel 1990 da Michitaka Kikuchi.

Perfido e geniale

Una delle cifre stilistiche capace di far diventare *Star Blazers* un cult tra i telespettatori è l'approccio con cui vengono presentati i cattivi. Sono cinici, crudeli ma ricchi di un fascino perverso e di una profondità nascosta che man mano viene svelata. Tra tutti i nemici che i Guerrieri delle Stelle incontreranno sul loro cammino anche in seguito, il Supremo Desslok è uno dei cattivi più riusciti nella storia dell'animazione giapponese. Dittatore assoluto, geniale e perfido, è dotato però di un suo codice d'onore e di una morale, oltre che un'abilità guerriera ammirevole, anche per lo spettatore, nonostante sia il "nemico".

«È una sola nave contro un'intera flotta, ma l'Argo e il suo equipaggio, pur attraversando momenti disperati e nonostante la morte di molti di loro, riesce a raggiungere il pianeta Iscandar»

Eroi spaziali

Per quanto sia un'opera prevalentemente corale, non manca l'eroe, il personaggio che si staglia sugli altri. Si tratta del giovane cadetto artigliere Derek Wildstar (Susumu Kodai), mentre al suo commilitone, il timoniere Mark Venture (Daisuke Shima) tocca il ruolo di coprotagonista. Durante il loro viaggio stellare, di 296.000 anni luce, i Guerrieri delle Stelle saranno braccati dalla flotta di Gamilon, comandata direttamente dal loro dittatore, il cinico e spietato Supremo Desslock. Questi però imparerà a conoscere l'eroismo, il coraggio e l'abnegazione dei nostri eroi.

È una sola nave contro un'intera flotta, ma l'Argo e il suo equipaggio, pur attraversando momenti disperati e assistendo alla morte e al sacrificio di molti tra loro, riesce ad arrivare nei pressi di Iscandar, che si scopre essere il pianeta gemello di Gamilon, patria di Desslock, che in uno scontro terribile sarà distrutto dal cannone a onde moventi dell'Argo. Su Iscandar, inaspettatamente, Derek ritrova vivo suo fratello

DA YAMATO A STAR BLAZERS
Sopra: Derek e Mark all'inizio della saga in una immagine pubblicitaria della serie Star Blazers (come ribattezzata fuori dal Giappone); a sinistra: la Yamato, Nova e Derek sulla copertina della sigla originale.

Alex, che credeva caduto in battaglia e che invece, catturato dai gamilonesi, era precipitato sul pianeta di Starsha mentre veniva deportato su Gamilon. Ed era stato lo stesso Alex a raccontare la sorte della Terra a Starsha, che aveva così inviato il suo messaggio di speranza.

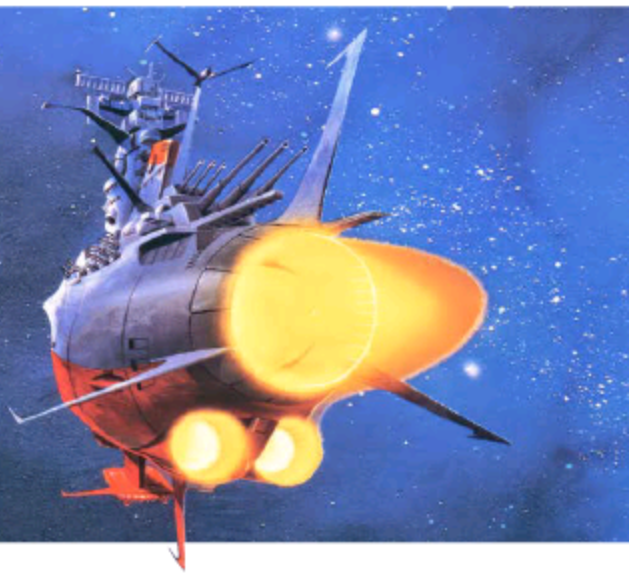
All'ultimo respiro

Sulla via del ritorno verso il nostro pianeta con il CosmoDNA a bordo, ci sarà lo scontro finale tra i Guerrieri delle Stelle e Desslock, sopravvissuto alla distruzione del suo pianeta. Solo il coraggio di Nova, l'infermiera di bordo segretamente innamorata di Derek, salverà la missione e l'Argo potrà distruggere l'ultima astronave gamilonese. Alla vista della Terra, mentre l'equipaggio festeggia, il Capitano Avatar, il cui fisico era ormai minato dalle radiazioni e dall'impresa compiuta, si spegne mentre tiene in mano la foto della sua famiglia, distrutta dai gamilonesi nel conflitto. I Guerrieri delle Stelle sono riusciti a portare a termine in un anno la loro missione e il nostro pianeta è salvo, anche se il prezzo da pagare è stato altissimo.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE
Un cel originale della prima serie in cui in primo piano si vede il robot Analyzer (IQ-9 nella versione italiana). Il robot è un'intelligenza artificiale evoluta, capace anche di provare sentimenti.

La fisica della Yamato

L'astronave è dotata di un motore e di un cannone entrambi a onde moventi (*ha doo enjien* in giapponese). Il loro funzionamento deriva dal materiale inerte proveniente dallo spazio (polvere, gas), che viene trasformato, comprimendolo elettromagneticamente in tachioni, particelle elementari più veloci della luce. Quando si trova sulla cresta della curva spazio-tempo, il vascello riesce a effettuare dei balzi spaziali aprendo con i tachioni un varco tra lo spazio normale e il subspazio, in cui scivola dentro per poi riemergere in un altro punto dello spazio ordinario. L'emersione si ottiene reintegrando, nel motore a onde moventi, una massa di tachioni in particelle più lente della luce. Il rallentamento dei tachioni genera un potente accumulo di energia che può essere usato dal cannone a onde moventi, capace di sparare un devastante plasma di particelle, ovvero energia convertita in materia.



La seconda serie

Le vicende della seconda serie (26 episodi), prodotta per arginare il malumore dei fan dopo l'uscita del lungometraggio *Arrivederci, Yamato*, vedono l'Argo e il suo equipaggio, un anno dopo l'impresa di Iscandar, confrontarsi con l'Impero della Cometa, che vuole invadere il sistema solare. I nuovi nemici si sono alleati con Desslock, che vuole prendersi una feroce rivincita contro i terrestri. Ma stavolta accanto all'Argo, di cui Derek Wildstar è diventato il comandante, c'è la flotta spaziale di classe Andromeda che nel frattempo i governi terrestri hanno costruito.

Ma sarà proprio la nave più vecchia della flotta a guidare alcune delle battaglie spaziali più epiche che si siano mai viste in tv, mettendo in mostra quel coraggio e quello spirito di sacrificio che ancora una volta farà ricredere perfino Desslock, che addirittura si pente. Nel finale, grazie all'eroico sacrificio di Trelena, l'aliena che aveva messo in guardia i terrestri dalla minaccia dell'Impero della Cometa, i nostri eroi vengono salvati proprio mentre a Derek e Nova non era rimasto niente altro che tentare un attacco suicida a bordo dell'Argo contro il nemico.

La terza serie

Nella terza serie (25 episodi), la cui regia passa da Leiji Matsumoto a Eiichi Yamamoto, la Terra è finita in mezzo al conflitto stellare tra la Federazione di Bolar e l'Impero di Galman. A causa della guerra il Sole si è ingigantito e la Terra rischia di nuovo di diventare deserta. Derek Wildstar e il suo equipaggio dovranno di nuovo combattere per evitare che il nostro pianeta venga spazzato via, incrociando ancora una volta le armi con un redivivo Desslock, tornato come Imperatore di Galman. Ma sarà proprio Desslock, nel finale, ad allearsi con i Guerrieri delle Stelle che riusciranno così a riportare la nostra stella alle sue dimensioni naturali, salvare la Terra e riportare la pace nella galassia.

CORAZZATA O SUPER ATTILLATA?
La saga della Yamato continua a intrigare gli appassionati in tutto il mondo: qui di fianco il modello della corazzata spaziale e una Yuki Mori attillatissima (entrambi Bandai), da *Yamato 2199*, cioè il remake del 2012 della prima serie.

IMMAGINI © Leiji Matsumoto - TOEI Animation - Bandai

IMMAGINI © LEIJI MATSUMOTO - TOEI ANIMATION

Capitan Harlock
La nascita del mito

Con Capitan Harlock non ci sono mai state vie di mezzo: chi l'ha amato in gioventù, l'ha fatto in modo totale, vivendolo come compagno di giochi e di avventure, nutrimento per la fantasia ma anche come maestro di vita e simbolo di assoluta libertà.

di **Maurizio "Kirio1984" Iorio**

Era il 2 novembre del 2018 quando mi ritrovai catapultato in un mare di stelle insieme al Maestro Leiji Matsumoto. Ero a Lucca Comics & Games, la più importante manifestazione fumettistica italiana, e lì si festeggiava la grandiosa carriera di un uomo diventato un simbolo della cultura manga e anime. D'altronde sono abbastanza sicuro che se ci fosse un Mount Rushmore dei mangaka il viso del Maestro Matsumoto sarebbe tra quelli scolpiti. Questo grazie a una carriera formidabile, che ha partorito un vero e proprio universo narrativo, chiamato non a caso "Leijiverse", con una serie infinita di personaggi che resteranno nel cuore di tutti gli appassionati di manga e anime. E tra quelli più amati in assoluto, non solo nel nostro Paese, c'è sicuramente Capitan Harlock.

L'obiettivo era l'anime

Nonostante l'uscita del manga sia precedente all'anime, era proprio per realizzare un progetto animato che l'autore aveva pensato a questo soggetto, tanto che nella versione cartacea troviamo un'opera per certi versi meno estesa, sicuramente più ermetica e in qualche modo incompiuta, dato che il conflitto tra i pirati spaziali di Harlock e le aliene mazoniane non viene risolto. Se il manga rimane quindi con un finale aperto, le cose vanno diversamente per la controparte animata.

Un pianeta destinato al disastro

L'anime viene prodotto dalla Toei Animation: 42 episodi in onda su TV Asahi dal 14 marzo 1978 al 13 febbraio 1979. Alla regia Rintaro, che si era fatto le ossa al fianco di grandi maestri come Yasuji Mori e soprattutto Osamu Tezuka, che proprio grazie a Harlock arriva al grande successo, rendendo l'ottimo materiale fornito da Matsumoto qualcosa di unico. L'opera, ambientata nel 2977, racconta dei viaggi spaziali compiuti dalla ciurma del capitano Harlock a bordo dell'Arcadia. La Terra, dissanguata dall'avidità degli uomini, è ormai quasi priva di risorse. In questa emergenza, che avrebbe bisogno di azioni decise, la maggior parte dell'umanità appare invece apatica, priva di qualsiasi stimolo. È così per la gente comune e ancor di più per la classe politica, qui chiamata Governo Unificato della Terra, individui che guardano solo ai propri interessi, talmente abituati al proprio comando che non si scompongono nemmeno quando una gigantesca sfera nera atterra sul pianeta.

Fortunatamente non è tutto perduto, dato che esistono ancora persone, seppur in netta minoranza, con veri valori. Tra di loro ci sono il Professor Tsuyoshi Daiba e suo figlio Tadashi, che si mettono subito in moto per scoprire cosa si nasconde dietro all'apparizione di quella misteriosa sfera, nonostante nessun membro del governo fornisca loro un aiuto ma anzi, vengano presto marchiati come ribelli. Nel mentre Harlock e la sua ciurma scoprono che questa sfera misteriosa proviene dal pianeta Mazone e che le abitanti del pianeta sembrano intenzionate a occupare la Terra, che reclamano come loro seconda patria. Le loro intenzioni saranno ben presto svelate quando uccideranno il Professor Daiba, cosa che convincerà suo figlio Tadashi ad "arruolarsi" come sottoposto di Harlock sull'Arcadia, splendida astronave creata da una figura inizialmente ammantata di mistero a cui spesso Harlock si rivolge con le parole "il mio amico". E qui parte l'avventura: 42 puntate alla caccia di Raflesia, la regina delle misteriose mazoniane.

INTRIGANTI E LETALI
Le bellissime, e inquietanti mazoniane, principali nemiche di Harlock. A destra Raflesia, la loro regina: intrigante e letale.

Un universo più esteso

Per quanto il manga sia una bellissima ed emozionante opera avvolta da una perenne sensazione di nostalgia, la serie animata riesce ancora meglio in questo intento. Grazie a una narrazione più dilatata è ancora più facile empatizzare con i vari personaggi, cosa facilitata anche dal comparto musicale entrato oramai nella leggenda. È innegabile che le musiche composte da Seiji Yokoyama abbiano donato all'epopea dei pirati spaziali un alone epico difficilmente replicabile, che ci dava quasi la sensazione di essere sull'Arcadia insieme a loro quando Harlock e Meeme suonavano l'ocarina e l'arpa.

A proposito di ocarina, essa rappresenta il legame tra il capitano e un personaggio creato appositamente per l'anime, ovvero Mayu, dato che proprio un'ocarina è il regalo che Harlock le fa e che permette alla bambina di pensare a lui in ogni momento. Mayu è infatti la figlia che Tochiro Oyama, il grande amico di Harlock, creatore dell'Arcadia, ha avuto insieme alla piratessa Emeraldas. Dopo l'improvvisa morte di Tochiro sarà proprio Emeraldas ad affidare ad Harlock la bambina, ma poi Harlock la affiderà a un collegio, ricordando come il suo amico volesse a tutti i costi far crescere la propria figlia sulla Terra.

«Le musiche di Seiji Yokoyama donano all'epopea dei pirati spaziali un alone epico, che ci dà quasi la sensazione di essere sull'Arcadia quando Harlock e Meeme suonano l'ocarina e l'arpa»

GLI AFFETTI PIÙ GRANDI
Sopra: la piccola Mayu con la sua preziosa ocarina; a destra: suo padre Tochiro, il miglior amico di Harlock, la cui anima è viva nell'Arcadia. In basso: un Harlock più "definito" nella seconda serie diretta da Rintaro.

Un'altra differenza è che l'anime assume sin da subito una linea molto più action rispetto al manga. Nonostante anche nel fumetto ci siano, ovviamente, tante scene d'azione, esse rimangono più di contorno rispetto a sequenze più riflessive. Nell'anime invece le scene più caotiche sono presenti in quasi ogni puntata, con decine di battaglie che coinvolgono Harlock e le mazoniane o anche con le aliene che attaccano altri terrestri o abitanti di altri pianeti.

E non è da trascurare il conflitto tra Harlock e il governo terrestre, dato che anch'esso porterà a diverse cruente battaglie. Infatti nonostante Harlock continui a difendere il pianeta che, idealmente, lo ha tradito, il governo continua a non dargli tregua, mostrando sempre di più quanto gli esseri umani possano essere abietti.

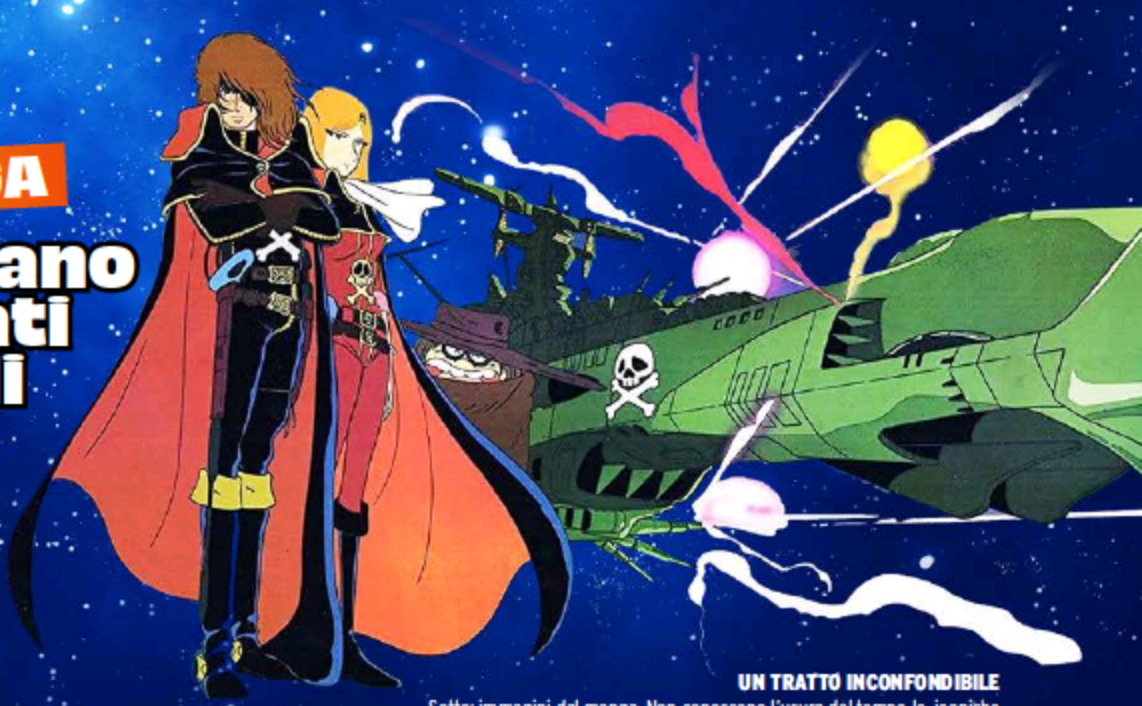
Il conflitto tra uomo e natura

Punto focale dell'opera è il secolare conflitto tra uomo e natura, evidente sin dal principio, dato che la storia parte proprio dal dissennato sfruttamento umano della natura. Allo stesso modo può essere visto a livello metaforico lo scontro tra umani e mazoniane, complice anche il fatto che esse sono forme di vita vegetali. Rintaro poi conferisce alla serie animata uno spirito ben diverso da quello della semplice trasposizione da uno all'altro media, andando a scavare nel profondo di moltissimi personaggi che nel manga rimangono in disparte, dedicando ad alcuni di loro interi episodi, che assumono tinte decisamente autoriali, quasi come se ognuna di queste puntate diventasse uno special televisivo o un OVA.

Grazie a tutti questi elementi, nonostante inizialmente la serie non attiri tantissimi spettatori, quelli che la guardano ne rimangono estasiati, e infatti nel 1982 Toei decide di realizzare una seconda serie prequel chiamata *Waga seishun no Arcadia – Mugen kido SSX* ("Arcadia della mia giovinezza – Rotta verso l'infinito SSX"), 22 episodi sempre diretti da Rintaro. L'opera, essendo ambientata prima della serie classica, illustra meglio il rapporto tra Harlock e Tochiro nonostante abbia diversi punti di discontinuità rispetto al racconto avvenuto nel manga e nella prima serie animata. Lo stile di disegno compie un netto balzo in avanti ma, purtroppo, l'opera – secondo il parere di chi scrive – non raggiunge minimante i livelli di epicità della prima.

IL MANGA

Il capitano dei pirati spaziali



UN TRATTO INCONFONDIBILE
Sotto: immagini dal manga. Non conoscono l'usura del tempo le iconiche e inconfondibili figure filiformi partorite dal genio del maestro Matsumoto.

Uchu kaizoku kyaputen Harokku ("Harlock, capitano dei pirati spaziali") è un manga scritto e disegnato da Leiji Matsumoto e pubblicato da gennaio 1977 a gennaio 1979 sulla rivista di seinen manga (manga per giovani adulti) «Play Comics» dell'editore Akita Shoten, con protagonista un personaggio che era già apparso nel manga breve *Pilot 262*, pubblicato su «Comic Magazine» nel 1969 e poi ancora nel manga *Gun Frontier*, pubblicato su «Play Comic» dal 1972 al 1975.

Ambientata nel 2977, la storia è quella di un uomo taciturno e all'apparenza solitario che solca i cieli con la sua astronave in seguito a una forma di ribellione, quasi contro l'umanità stessa si potrebbe dire, dato che a tutti gli effetti Harlock, questo il nome dell'uomo, ripudia il modo di vivere degli abitanti della Terra, per la maggior parte ormai abituati a delle vite insulse nonostante le devastanti condizioni del pianeta avrebbero bisogno di volontà e coraggio, per evitare il collasso totale della nostra intera specie. Nonostante questo Harlock è ancora profondamente legato al suo pianeta e farà di tutto per difenderlo da una potente minaccia aliena. Il manga di Matsumoto presenta tutte le caratteristiche che hanno distinto la sua carriera come un forte senso di giustizia e malinconia.

Lo stile del disegno è un inconfondibile marchio di fabbrica: i protagonisti principali come Harlock, Daiba o Meeme sono longilinei, esili e all'apparenza delicati, come nella migliore tradizione degli shojo manga (i fumetti indirizzati alle ragazze molto giovani), categoria in cui Matsumoto aveva lavorato agli inizi della carriera e dove aveva affinato il proprio stile. Nettamente diversi, invece, la maggior parte dei personaggi secondari, disegnati rozzi e goffi in contrapposizione ai protagonisti, o ancora di più con gli elementi mecha. Basti pensare all'Arcadia, disegnata con grandissima cura di dettagli, spesso a figura intera o addirittura in doppia pagina, persa in un mare infinito di stelle.

Harlock in Italia

Una bandiera che vuol dire libertà

Capitan Harlock arriva in Italia alla fine degli anni Settanta, sul secondo canale Rai. Ancora fantascienza, dunque, dopo il grande exploit di *Goldrake*, ma il pirata dello spazio era completamente diverso dal robottone di Nagai... E ci ritrovammo tutti in un mare di stelle.

di **MikiMoz Capuano**

È il 9 aprile 1979, sono le 19:10 di un lunedì di primavera. Si intuisce subito che alla tv di Stato mirano al colpaccio: replicare il successo di *UFO Robot Goldrake*. Non andrà propriamente così. *Capitan Harlock* è molto diverso nei toni, nella filosofia, nelle storie. E in più, soffrirà della concorrenza interna di un'altra grande avventura fantascientifica, *Spazio 1999*, trasmesso alla stessa ora ma sulla prima rete. Scriveva «La Stampa» il 15 maggio di quell'anno: "povero Capitan Harlock [...] lascia una scia di figurine autoadesive invendute, album di raccolta da completare, modellini di plastica da montare. E una grande fascia di questi clienti [...] questa volta ha potuto scegliere. E ha preferito l'altro canale".

PLASTICA, CARTA E... FANTASIA

In quegli anni non c'erano ancora le videocassette o i DVD, tanto meno lo streaming o *YouTube*, per rivivere le avventure dei pirati spaziali avevamo solo i fumetti (italiani), giocattoli a poco prezzo e tanta, tantissima fantasia... Ed era bellissimo!

Rimandato a settembre

Harlock tornerà, con nuovi episodi, in autunno inoltrato. Ma prima cambia orario (anticipandosi alle 18:15) e replica tutte le puntate andate già in onda tra aprile e maggio. A poco a poco, comunque, si guadagna l'amore di un pubblico che non lo avrebbe mai dimenticato: un successo sulla lunga distanza, quindi, e tornare all'attacco stava funzionando. Del resto la Rai aveva puntato forte sul pirata spaziale, tanto che le sue avventure figuravano anche sul magazine «TV Junior» della stessa azienda. Un vero e proprio "spaghetti manga" di cinque pagine per numero, con disegni dinamici e piacevolmente psichedelici dello Studio Farina, su testi di Carlo Scaringi.

Il manga: quattro edizioni (per ora)

1993
Granata Press porta l'opera di Leiji Matsumoto in Italia.

2001
Arriva la ristampata dalla Panini.

2010
Tocca a d/visual, che recupera una sorta di episodio "pilota", mai pubblicato prima.

2013
L'ultima edizione (per ora), pubblicata dalla Goen, con senso di lettura originale.

TV2 lunedì
9 APRILE

12,30 G
Sette contro sette
Vedo, sento, parlo
Conduce in studio Claudio Cortese
Regia di Bianca Pagliaro
Pubblicità

13
TG 2 - Ore tredici
Pubblicità

13,30-14 G
Centomila perché
Un programma di domande e risposte condotto da Carla Macelloni
Realizzato da Sergio Rossi
(Dipartimento scolastico-educativo)

TV 2 RAGAZZI

17 G
Barbapapà
Disegni animati di Annette Tison e Talus Taylor
Al ladro
Prod.: Polyscope

17,05 G
La banda dei cinque
Telefilm - Regia di Peer Duffel
Prod.: South Star TV International

17,30 G

18,30 G
Dal Parlamento
TG 2 - Sportsera
Pubblicità

18,50 G
Buonasera con...
Rita al circo
Testi di Marcello Carocci e Romolo Rossi
Regia di Romolo Siena
Con il telefilm
Bandiera pirata nelle spaccate della serie Capitan Harlock da un racconto di Moto Reigi
Prodotto da Koizumi Yoshiaki per la Toei Doga Animation
Pubblicità
Previsioni del tempo G

SI ARRENDONO! ACCOSTIAMO, ABBORDIAMO!

LA PRIMA VOLTA
A sinistra: palinsesto del 9 aprile 1979. È la prima volta che Harlock appare in Italia e su qualche giornale viene indicato come "telefilm". In alto a destra, il gioco da tavolo: una sfida contro gli alieni invasori.

Pupazzetti e figurine

Così, passo dopo passo, Harlock si rivelò essere un nuovo cartone animato giapponese di successo; un successo non immediato, che però non ha impedito l'immissione sul mercato italiano di tantissimi oggetti da collezione. Cominciamo dal 1979, con ben due album di figurine (Panini il primo, che raccoglieva gli adesivi tratti dalla prima manciata di episodi; Edizioni Flash il secondo, molto più spartano). La Editrice Giochi confezionò un apposito gioco di società in cui i guerrieri al soldo di Harlock (presente solo sulla confezione) dovevano sabotare i piani di conquista della regina Lafresia (sic!).

La Fabianplastica produsse un simpatico peluche con le fattezze del pirata spaziale; e ancora: proiettori a manovella e super8, libri da colorare licenziati dalla Rai, sorpresine nelle buste di patatine Crik Crok, materiale scolastico assortito. Ma in cime ai ricordi, nel cuore di tanti, sono rimasti i "soldatini" Atlantic, con tanto di playset e veicoli disponibili (la base e il modellino dell'Alkadia).

Le repliche dell'81

La serie torna in replica nel 1981. Dopo quel momento, *Capitan Harlock* esce dai radar di una Rai che voleva allontanarsi sempre più dalle "pericolose" storie *made in Japan* e approda sui canali regionali. Nel 1989 è acquisito dalla Fininvest, che ne fa uno dei titoli di punta della sua Italia 7. Sempre il Biscione replicherà tutta la serie storica nel 2004, sul canale satellitare Italia Teen Television di SKY, piattaforma che ospiterà ancora il pirata nel 2007, sul canale Cooltoon.

Un principe azzurro tra Salgari e Biancaneve?

1° maggio 1979, ecco come «La Stampa» racconta Harlock, in un articolo che ci restituisce la visione dell'epoca: "In *Capitan Harlock* trovare tracce della cultura nipponica è difficile se non impossibile. Gli sceneggiatori si sono ricordati del nostro Salgari e il prode pirata spaziale ha l'abbigliamento e l'atteggiamento romantico del Corsaro Nero; e i disegnatori si sono rivelati scolaretti ossequiosi di Walt Disney, tanto che Harlock e la gentile fanciulla che gli sta al fianco sono simili al Principe Azzurro e a Biancaneve. I tratti della razza orientale sono stati dimenticati, il cartoon appare europeo o americano al cento per cento. Tutt'al più si possono riconoscere i lineamenti asiatici, ma alterati dalla caricatura, nei nanerottoli grassi, deformi e rincagnati che fungono da aiutanti del bello e snello protagonista «bianco». Pur di vendere e di esportare, l'autore giapponese ha rinnegato se stesso".

7 02/85411

14 **Il segreto di Jolanda — Peyton Place.** Telenovela — **Lucy Show.** Telefilm
15,50 Programmazione locale
17,40 **Super 7.** *She-Ra - Capitan Harlock - La regina dei mille anni - Rambo.* Cartoni
19,40 **Il segreto di Jolanda.** Telenovela
20,30 **I familiari delle vittime non saranno avvertiti** (1972). Film drammatico. Regia di Alberto De Martino. Con Telly Savalas, Paola Tedesco
22,25 **Le altri notti.** 18ª puntata
22,55 **Fish Eye.** Obiettivo pesca
23,25 **La frusta e il corpo** (1963). Film dell'orrore. Regia di Mario Bava. Con Christopher Lee, Dahlia Lavi, Tony Kendall

Bandiere nere e lotta di olasse

Snobbato da una sinistra ai tempi fin troppo seriosa, il pirata nero, che muove una battaglia solitaria in un mondo al collasso, diventa presto un simbolo per i movimenti destrorsi. Almeno il colore c'è. Ma ovviamente la realtà dei fatti è molto più complessa: Harlock è sì un modello, romantico e decadente, ma quasi più di un anarchismo solitario. Un personaggio così trasversale che persino i Giovani Comunisti lo hanno utilizzato almeno una volta (sabato 10 giugno del 2000), in una manifestazione indetta in occasione di un raduno di Confindustria a Santa Margherita Ligure. Insomma, Harlock (un po' come Che Guevara) è stato capace di mettere d'accordo i due estremi politici, in un gioco che rischia sempre di risultare imbarazzante.

Oltre la serie classica

La seconda serie, dal titolo *Capitan Harlock SSX – Rotta verso l'infinito* (cronologicamente ambientata prima degli episodi storici) arriva in Vhs per Yamato Video. In televisione la vedremo su Italia 7, a seguito del film (spezzettato in cinque episodi) *L'Arcadia della mia giovinezza* (che di fatto ne costituisce un prequel). Anche Italia 1, all'interno di «Ciao Ciao» nel 1998, manderà in onda il lungometraggio (sempre a episodi). Intero lo si vedrà, sulla stessa rete, nella "Notte Manga" del 16 ottobre 1999.

SSX ha invece conosciuto repliche costanti (ad esempio su It!, Hiro, Man-Ga) fino alla versione rimasterizzata andata in onda un paio di volte su Italia 2, a partire dal 2022. Ma quello di Harlock è un vero multiverso: gli OAV *Harlock Saga* sono stati trasmessi nel 2001 da La7; la serie *Cosmowarrior Zero* andò in onda nel 2003 su It!, per poi essere raccolta in Dvd dalla Dynit; *Gun Frontier* è approdata sul Man-Ga di SKY nel 2017 dopo una versione Home video.

Un pirata in Home video

Nel gennaio del 1983 arriva, in Vhs per la CVR Realvision, *Le nuove avventure di Capitan Harlock*, film di montaggio *made in Italy* che condensa in 77 minuti alcuni degli episodi storici. Niente di particolare, ma l'opera è passata anche su Euro TV e Retequattro, nella prima metà degli anni Ottanta. La serie classica verrà raccolta in videocassetta solo nel 1998, collana Medusa Video/Mediaset "AnimAction": tre episodi a volume.

Ma la saga di Harlock ha fatto capolino anche in edicola: segnaliamo la Vhs della collana DeAgostini "Japan Animation", che rilanciava *L'Arcadia della mia giovinezza* edita da Yamato (nel febbraio del 2006 anche in Dvd sempre per le edicole). Medesima collana per *Harlock Saga*, coi capitoli pubblicati tra il 2005 e il 2006 (ristampati nel 2007). Non mancano i cofanetti deluxe e tutta l'opera è stata allegata ai quotidiani sia nel 2008 che nel 2016. A oggi, a essere apparsa solo in Dvd (per la defunta Shin Vision) e mai trasmessa in tv, è la serie *Captain Herlock – Endless Odyssey*.

ROTTA VERSO L'ITALIA
Sopra: su Italia 7 nel 1990, *Capitan Harlock* era in compagnia nientemeno che de *La regina dei mille anni*. Sotto: in versione rimasterizzata da Yamato Video e Mediaset, nel 2022 e nel 2023 la serie prequel *Capitan Harlock SSX* è andata in onda su Italia 2; in basso a destra: con la «Gazzetta dello Sport» e il «Corriere della Sera», la saga di Harlock è sbarcata più volte in edicola.

Starzinger
Il Son Goku dello spazio

Nel 1979, dopo *Danguard* del 1977, la Toei produce *Starzinger*. 73 episodi che nel 1981 arriveranno integralmente anche in Italia.

di **Maurizio Ercole**

SPAGHETTI MANGA
Starzinger è stato ospite fisso sia di «Cartoni in Tivù» che di «Noi Supereroi», dove si è guadagnato anche l'onore di un "poster tivù". I fumetti erano disegnati da Yoshiko Watanabe su script originali di Vincenzo Perrone.

In un momento in cui i robot giganti sono in stallo, anche per la rottura tra Go Nagai e la Toei Animation, Matsumoto, ispirato dal romanzo d'esordio di Eisuke Ishikawa, intitolato *SF Sayuki* (una trasposizione fantascientifica del classico cinese *Il viaggio in Occidente*), sviluppa una trama che parte da quando l'Energia Galattica, inviata dal Grande Pianeta a tutte le civiltà della galassia, inizia a diminuire, trasformando gli esseri viventi in creature mostruose.

I paladini di Aurora

Per ristabilire la pace nell'universo, la Principessa Aurora intraprende un viaggio verso il Grande Pianeta con l'intento di rivitalizzare la fonte energetica. Per portare a termine la missione, si affiderà alla protezione di tre guerrieri cyborg: Jan Kugo, Don Hakka e Sir Jogo. A partire dall'episodio 65, ovvero l'inizio della seconda serie, Jan Kugo, simile a Son Goku del classico cinese, acquisirà il potere di trasformarsi in un gigante.
Sotto il profilo grafico, il character design di Masami Suda si discosta leggermente dai canoni di Matsumoto, soprattutto nella rappresentazione dei protagonisti maschili. Matsumoto stesso non ha mai disegnato il manga, il quale è stato invece realizzato da Shigeto Ikehara per i lettori di «Adventure King». Nel contempo, una versione dai toni più umoristici è stata creata da Gosaku Ota per il mensile «TV Land».

EMOZIONI GALATTICHE
A sinistra: una intensa espressione di Aurora, Principessa della Luna. A guidare lei e i suoi "cavalieri", c'è la geniale dottoressa Kitty. La serie in Italia è stata importata dalla ITB ed è andata in onda su varie reti locali.

Da riscoprire

L'approccio intensamente drammatico alla trama, con attenzione ai profili psicologici dei nemici, rappresenta un'innovazione rispetto al tradizionale schema bene-male adottato in altri cartoni. *Starzinger* forse oggi è considerata un'opera minore nella produzione di Matsumoto, ma merita sicuramente una rivalutazione, avendo segnato un significativo punto di svolta negli anime fantascientifici degli anni Settanta.

IMMAGINI © Leiji Matsumoto - TOEI Animation

Galaxy Express 999
In volo in un mare di stelle

Se ci chiediamo qual è stato l'anime di maggior successo di Leiji Matsumoto, pensiamo subito a *Capitan Harlock*, ma in realtà, in Giappone, al primo posto c'è *Galaxy Express 999*.

di **Maurizio Ercole**

Punto di svolta cruciale per l'industria degli anime, *Ginga Tetsudo Suri Nain*, (1977-1981), vale a dire il nostro *Galaxy Express 999*, segna ufficialmente la svolta adulta dei cartoni giapponesi, non più "solo" prodotti per bambini. Il viaggio intrapreso dal giovane Tetsuro per ottenere un corpo meccanico, ovvero la vita eterna, simboleggia il riscatto di chi vive ai margini.

In ogni episodio, il treno galattico farà sosta in un pianeta diverso, talvolta caratterizzato da leggi fisiche così bizzarre da sfuggire all'umana comprensione. La disperazione delle persone che Tetsuro incontrerà in questi mondi metterà sempre più in discussione la sua decisione di ottenere un corpo meccanico e, di conseguenza, la perdita della propria umanità. Figura centrale nella vicenda, l'affascinante e misteriosa compagna di viaggio Maetel, che lungo la vita avrà un ruolo sempre più determinante nel percorso di crescita di Tetsuro.

Una "madre" in tutti i sensi

Come ci ha spiegato lo stesso Matsumoto, il nome Maetel deriva da "maeter", ovvero "madre" in latino, e non è un caso se assomigli alla madre di Tetsuro, brutalmente uccisa dal crudele Duca Meccanico all'inizio della serie.

PERSONAGGI FANTASTICI
Sotto: la malinconica Clear, cameriera del Galaxy Express 999 dal corpo di cristallo, innamorata di Tetsuro, e Maetel e Tetsuro in un prezioso rodovetro dal film *Galaxy Express 999 The Movie* (1979).

Inoltre gli abiti neri di Maetel aggiungono un ulteriore significato simbolico, poiché molti personaggi perderanno la vita nel susseguirsi della storia, la sua immagine è stata pensata per trasmettere un senso di lutto.

La serie è di altissima qualità, sia dal punto di vista tecnico che artistico. Ogni puntata è pervasa da un'atmosfera poetica, struggente e malinconica, anche se non mancano i contrappunti leggeri e piccole situazioni comiche, né le scene d'azione. Tuttavia, sono i personaggi a caratterizzare la serie.

Tetsuro incontrerà figure indimenticabili, come Clear, una graziosa fanciulla con un corpo di trasparente cristallo che si innamorerà di lui e per lui sacrificherà la propria vita. E di lei resterà solo un frammento, una lacrima.

Quattro fonti di ispirazione

Sono quattro le opere che hanno ispirato Matsumoto nella realizzazione di *Galaxy Express 999*. Il primo è il saggio astronomico *Un viaggio attraverso il cosmo* (1950) dell'astrofisico Shunma Araki, il suo "tesoro", come lo definiva l'artista, letto a 13 anni dopo averlo ricevuto in regalo dalla sorella maggiore. Ci sono poi due fumetti, entrambi di Noboru Oshiro, pioniere del manga di fantascienza: il bellissimo *Viaggio in treno* (1941), in cui padre e figlio compiono un viaggio in carrozza da Tokyo a Nagoya, e *Spedizione su Marte* (1940), che ha ispirato anche Osamu Tezuka.

La quarta opera è il racconto del poeta e scrittore Kenji Miyazawa intitolato *Una notte sul treno della Via Lattea* (ca. 1927, tradotto in Italia da Marsilio), un testo molto amato in Giappone, considerato un classico per l'infanzia, che ha come protagonisti alcuni bambini italiani e giapponesi. Giovanni è un bambino povero che si prende cura della madre malata e compie un viaggio galattico tra costellazioni. Il poeta ha concepito il testo come una parabola buddhista sull'eterno ciclo di nascite, morti e rinascite, che diventa una riflessione sul significato ultimo della vita e della morte. In pratica proprio il tema centrale di *Galaxy Express 999*.

La serie nasce infine dal lungo viaggio che l'autore ha compiuto nel 1956, a 18 anni, su una locomotiva a vapore da Kokura nel Kyushu a Tokyo, per diventare un mangaka professionista. Matsumoto ci ha raccontato che la partenza di quel treno era proprio come quella di Tetsuro: "A quel tempo c'erano pochi lampioni, quindi quando sono salito sul treno la sera, per attraversare lo stretto di Kanmon, guardavo fuori dal finestrino, mi sentivo come se stessi volando attraverso un mare di stelle". Ha affermato inoltre che l'epopea di *Capitan Harlock*, *La principessa dei mille anni*, *Queen Emeraldas* e *Galaxy Express 999* un giorno si sarebbero uniti, poiché "999" significa "incompiuto".

UN DONO INCREDIBILE
Fa sgranare gli occhi questo incredibile segnalibro realizzato con la pellicola della serie televisiva, regalato nel 1992 dalla Toei Animation a Maurizio Ercole, autore dell'articolo (a destra un ingrandimento).

L'ultimo insegnamento

Ora che anche Matsumoto è salito a bordo del treno galattico per solcare la rotta verso l'eternità, a noi spetta il compito di scoprire il tassello mancante che completerà la totalità della sua straordinaria opera. Qualche anno fa ha dichiarato: "Se potessi avere la vita eterna, vivrei molto più a lungo. Essere vivi significa vivere per un tempo limitato. Il tempo non tradisce i sogni. I sogni non devono tradire il tempo".

Il romanzo di Galaxy Express

Il romanzo di *Galaxy Express 999*, è un cartonato illustrato edito nel 1982 dalla ERI, il comparto editoriale della Rai. Si tratta di una *novelization* della serie trasmessa a partire dal 2 febbraio 1982 su Rete 2. Non sono indicati gli autori (o l'autore), il che è un peccato considerando che il libro è veramente ben realizzato. Le immagini sono ben rifinite, anche se l'accoppiata testo illustrazioni è del tutto sconnessa. Il romanzo si conclude con l'episodio 49 ("Il pianeta del futuro"), poiché la Rai interrompe la serie con l'episodio 52. I restanti 61 episodi verranno importati dalla ITB e trasmessi sulle TV locali.

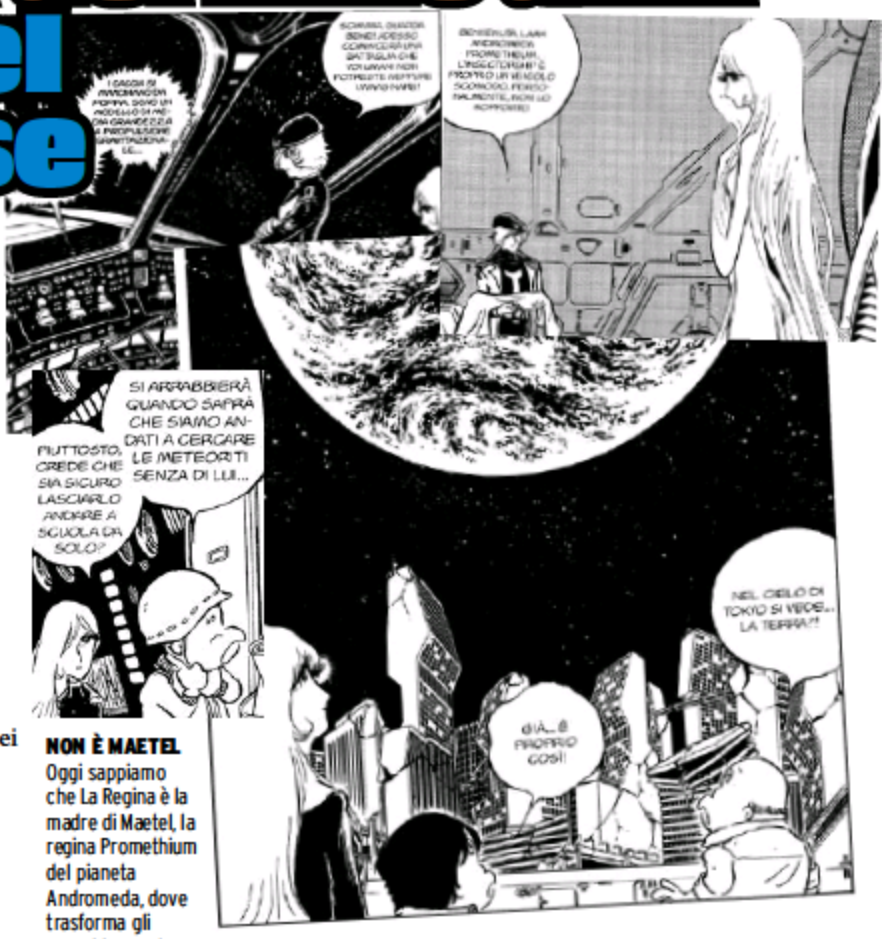
esclusiva eurekaddl here

IMMAGINI © Leiji Matsumoto - TOEI Animation

La regina dei mille anni L'alba del Leijiverse

Tappa fondamentale nella produzione di Matsumoto, *La regina dei mille anni* debutta nel 1980, dopo *Galaxy Express 999* (1977-1981), ma ne rappresenta l'antefatto e pone le basi di quello che chiameremo "Leijiverse".

di **Maurizio Ercole**



Il manga nasce quando Fuji TV e Toei chiedono al Maestro di realizzare un soggetto che possa replicare il successo di *Galaxy Express 999*. Matsumoto si ispira alla leggenda del *Taketori monogatari* (*Storia di un tagliabambù*, edito da Marsilio) che vede protagonista la principessa Kaguyahime del Regno della Luna. Si tratta solo di uno spunto per modellare il personaggio di Yayoi Yukino, punto chiave della vicenda.

Un ritmo "antico"

Il manga verrà proposto nell'edizione mattutina del quotidiano «Sankei Shimbun» e su «Nishi Sports», dal 28 gennaio 1980 all'11 maggio 1983, una pagina al giorno, per un totale di 1000 tavole. Mentre nell'edizione domenicale, quando la serie non veniva pubblicata, la rubrica "1000-nen joo hiroba" (La piazza della regina dei 1000 anni) dava spazio ai lettori. In pratica, con un andamento quotidiano, si ripropone la formula delle tavole domenicali tipiche dei primi fumetti occidentali. Una tecnica di fine Ottocento, resa celebre da personaggi come *Yellow Kid* e *Little Nemo*.

In ogni pagina l'autore crea un piccolo avvenimento che termina con un accenno di colpo di scena, che lascia il lettore in sospeso. Cosa succederà? Giorno dopo giorno, la storia si dipana… e il giornale si vende. Per raggiungere lo scopo, Matsumoto aumenta i dialoghi, che si fanno più articolati. Nei manga tradizionali la lettura è veloce, tanto più nelle scene d'azione, ma con *La regina dei mille anni* il problema non si pone. L'azione si apre e si chiude nella tavola e le battute danno movimento. Ovviamente non va così in tutte le tavole, ma raccolte in volume, la densità di contenuti salta agli occhi. Ma non è tutto…

NON È MAETEL

Oggi sappiamo che La Regina è la madre di Maetel, la regina Promethium del pianeta Andromeda, dove trasforma gli umani in corpi meccanici. A fare chiarezza sono stati gli anime *Maetel Legend - Sinfonia d'inverno* (2000) e *Space Symphony Maetel - Galaxy Express 999 Outside* (2004).

UNO STILE SORPRENDENTE
La Regina dei mille anni in un'immagine da un libro per l'infanzia. Il tratto caricaturale può trarre in inganno: Matsumoto travalica i generi e dimostra che una storia può essere drammatica a prescindere dal tipo di disegno.

IMMAGINI © Leiji Matsumoto - TOEI Animation

Una meraviglia creativa

Tra astronavi e metropoli aliene, le tavole sono un susseguirsi di invenzioni grafiche. Resiste però lo "stile Matsumoto": personaggi maschili quasi caricaturali, figure femminili di una bellezza idealizzata e, come contrappunto al curatissimo apparato tecnologico, ecco gli ambienti naturali, dalla vastità del cosmo a una semplice pioggerella, che acquistano un'eleganza spettacolare. Uno stile che sembra trarre origine dalle antiche stampe xilografiche giapponesi. Ed è così che la composizione della tavola diventa essa stessa un elemento narrativo. Le linee cinetiche, le texture vibranti delle superfici, le prospettive, i vertiginosi punti di fuga e una suddivisione delle vignette non convenzionale, conferiscono al manga una struttura di una bellezza difficilmente rintracciabile in altre opere. Se in principio lo stile grafico di Matsumoto poteva sembrare umoristico, con *La regina dei mille anni* il manga travalica il genere e fa capire che in realtà il realismo non è poi così necessario per illustrare una storia anche drammatica.

ANCHE AL CINEMA
Il film uscirà nel 1982, arricchito dalla colonna sonora di Kitaro e dal brano *Angel Queen*, interpretato da Dara Sedaka, figlia del famoso cantautore americano Neil Sedaka.

Una catastrofe in arrivo

Il tema de *La regina dei mille anni* rientra nel genere definito "catastrofico", un tema legato a quello "ambientalista", particolarmente sentito negli anni Settanta e amplificato anche dal successo letterario de *La sommersione del Giappone* di Sakyo Komatsu, che diede il via a una serie di pellicole dai titoli eloquenti, da *Pianeta Terra: anno zero* (1973) di Shiro Moritani a *Terremoto 10° grado* (1977) di Junji Kurata. Il manga, ambientato nel 1999, si inserisce nel filone ma in chiave fantascientifica.

UN VIAGGIO SENZA FINE
Matsumoto voleva completare il suo ciclo narrativo, forse svelando alcuni punti rimasti oscuri. L'opera non si è mai concretizzata ma ci restano le sue parole, rilasciate in un'intervista al «Tokyo Shimbun» nel 2018: "Proprio come in *Galaxy Express 999*, disegnare un manga è un viaggio senza fine".

Una storia intricatissima (anzi: tre)

il giovane Hajime, dopo la morte dei genitori, si trasferisce a vivere con lo zio, direttore di un osservatorio astronomico. Lì fa amicizia con Yayoi Yukino, assistente dello zio, e scopre che un enorme pianeta sta per schiantarsi contro la Terra. L'impatto è previsto per il 9 settembre 1999, a mezzanotte, 9 minuti e 9 secondi. La misteriosa "Regina dei mille anni" sembra voler aiutare gli umani, ma i "Pirati dei mille anni" contrastano i suoi piani. Ma è davvero così? La regina è un'amica e i pirati sono dei nemici? Altro non vi diciamo… magari, se non lo conoscete, vi viene voglia di scoprirlo da soli, seguendo un intreccio tra i più complessi e intriganti della storia dei manga.

A metà della serie, nel 1981, viene prodotta anche la serie animata, trasmessa dopo la conclusione di *Galaxy Express 999*. Inoltre, la compagnia teatrale al femminile SKD (Shochiku Kageki Dan), che aveva già messo in scena il musical di *Galaxy Express 999*, porta sulle scene anche la nuova produzione, attirando migliaia di fan. E non basta. Nel 1982 uscirà il film e ci sarà anche un radiodramma. Ma attenzione: tra manga, anime e film, i cambiamenti di grafica, di storia e di finale sono tali da poterli quasi considerare come tre opere autonome.
Ma questa è un'altra storia, tutta da raccontare…

Oltre manga e anime... Guida minima al Leijiverse audiovisivo

Se è vero che Matsumoto ha dato tantissimo nel mondo del fumetto è altrettanto innegabile il suo apporto al mondo dell'animazione, dove alcune sue tematiche sono state approfondite. Ma per non perdersi nel Leijiverse, è necessario un piccolo riepilogo.

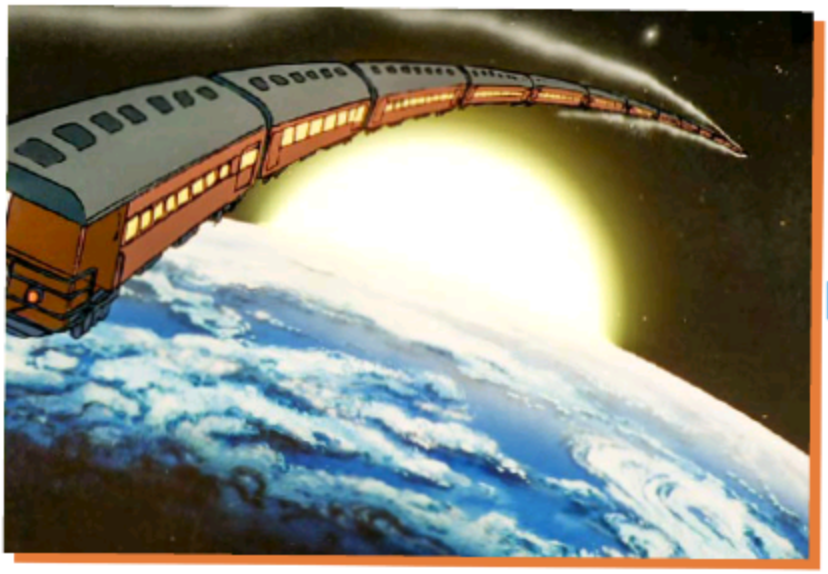
di **Maurizio "Kirio1984" Iorio**

La corazzata spaziale Yamato

Tra le saghe più importanti c'è sicuramente quella *di Uchu senkan Yamato* ("La corazzata spaziale Yamato"), conosciuta in Italia come *Star Blazers*, dal primo adattamento americano, opera che nasce nel 1974 come serie animata sviluppata in parallelo al manga. Oltre alle tre stagioni dell'anime per la tv vennero realizzati anche diversi lungometraggi, special e anche live action, uno dei più amati di sempre dagli otaku giapponesi e non solo.

Il primo film, chiamato semplicemente *Uchu senkan Yamato*, esce nelle sale cinematografiche nipponiche il 6 agosto 1977 ed è un riassunto della prima serie tv condensata in quasi due ore e mezza. Il soggetto è di Leiji Matsumoto e Yoshinobu Nishizaki, la regia di Toshio Masuda e la sceneggiatura di Keisuke Fujikawa e Eiichi Yamamoto (quest'ultimo si era particolarmente distinto per una serie di film erotici in collaborazione con Osamu Tezuka: *Le mille e una notte*, *Cleopatra* e *Belladonna of Sadness*). Il successo dell'opera è stratosferico, tanto da battere al botteghino il film *Guerre stellari*, quindi viene subito realizzato un sequel che esce l'anno successivo: *Saraba Uchu Senkan*

MEGLIO ANCHE DI STAR WARS
In questa pagina, immagini legate all'universo narrativo della Corazzata Yamato. In Giappone i suoi film hanno affrontato a viso aperto, e a volte sconfitto, i lungometraggi legati a *Guerre Stellari*..



IMMAGINI © Leiji Matsumoto - TOEI Animation

Yamato Ai no Senshitachi ("Addio corazzata spaziale Yamato: guerrieri dell'amore"). Il film è diretto ancora una volta da Toshio Masuda ma questa volta insieme a Matsumoto in persona, come sarà per i due successivi.

Questa pellicola doveva chiudere il cerchio della storia ma il successo è di nuovo strabiliante, tanto che lo staff è "obbligato" a iniziare subito un terzo capitolo. Tanta è però la fame di Yamato da parte dei fan che nel frattempo viene realizzato, dopo la seconda stagione della serie, uno special per la tv che va in onda il 31 luglio 1979 su Fuji Television chiamato *Uchu Senkan Yamato Aratanaru Tabidachi* ("Corazzata spaziale Yamato: un nuovo viaggio"). A causa del fatto che il secondo film doveva anche essere l'ultimo c'è però bisogno di un *retcon* che cambi il tragico finale dello stesso, e così viene fatto. *Yamato yo Towa ni* ("Yamato per sempre") esce in Giappone nel 1980 e bissa il successo dei film precedenti, con circa 2,2 milioni di spettatori e un incasso al box office di 1,35 miliardi di yen. Piccola curiosità, questa è l'unica opera del brand che non include nel titolo le parole "corazzata spaziale".

Nel 1983 esce *Uchuu Senkan Yamato Kanketsu Hen* ("Corazzata spaziale Yamato: saga finale"), film che segue le vicende della terza stagione della serie televisiva e conclude idealmente la storia della flotta della Yamato. Tra il 2004 e il 2007 esce una serie di OAV chiamata *Dai Yamato Zero-gou* ("Great Yamato No. Zer") ambientata nell'anno 3199. Nel 2009 esce *Uchu senkan Yamato: Fukkatsuhen* ("Corazzata spaziale Yamato: resurrezione"). Ambientato 21 anni dopo la storia classica, questo film è da considerarsi non canonico dato che Leiji Matsumoto non viene coinvolto in nessun modo nella sua realizzazione. Nel 2010 è uscito in Giappone anche un film con attori in carne e ossa diretto da Takashi Yamazaki e chiamato semplicemente *Supesu Batorushippu Yamato* ("Corazzata spaziale Yamato"). Questa pellicola adatta la prima storica serie dell'anime aggiungendovi anche parti della seconda.

INCROCI AFFASCINANTI
In questa pagina: fotogrammi dalle opere legate a *Galaxy Express 999*, in cui compaiono sia Harlock che Esmeraldas, sorella di Maetel.

Galaxy Express 999

Quello di Leiji Matsumoto è un universo dove si intrecciano tante storie, come quelle raccontate in *Capitan Harlock*, *Emeraldas* o ancora *Galaxy Express 999*, opera che si inserisce nello stesso universo narrativo delle prime due. Dal manga del 1977 vengono tratte diverse opere. I primi due film, *Ginga Tetsudo 999* (Ferrovia Galattica 999) e *Sayonara Ginga Tetsudo 999: Andoromeda shuchakueki* (Addio Galaxy Express 999 – Capolinea Andromeda), escono nel 1979 e nel 1981 e sono diretti da Rintaro, che aveva già diretto l'anime di Capitan Harlock. Un terzo film, *Ginga Tetsudo 999: Etenaru fantaji* (Galaxy Express 999 – Fantasia Eterna), diretto da Konosuke Uda, esce nel 1998. Dedicati al franchise sono anche tre cortometraggi usciti tra il 1980 e il 2009.

esclusiva edicola Play

Le regine del Leijiverse

E veniamo ai personaggi femminili, affascinanti e carismatici come non mai. Nel 1982 esce il lungometraggio *Queen Millennia – La regina dei mille anni*, che ripercorre la storia già raccontata nell'anime andato in onda su Fuji TV tra il 1981 e il 1982, a sua volta basato sul manga del 1980 ma con un finale differente e qualche piccola modifica a livello estetico. Legata a quest'opera c'è anche una serie di due OAV che fa da collegamento tra la stessa e *Galaxy Express 999* chiamato *Meteru Rejendo* ("Maetel Legend – Sinfonia d'inverno"). Tra i personaggi più iconici vi è poi Emeraldas, indomita piratessa a cui sono dedicati quattro OAV ispirati al manga uscito sulla rivista «Weekly Shonen Magazine» dal 1978 al 1979. I quattro episodi per l'home video, usciti tra il 1998 e il 1999, sono chiamati *Tabidachi* (Departure), *Fumetsu no Monsho* (Eternal emblem), *Shukumei no Kizuna* (Friendship) e *Siren no Megami* (Siren).

THE COCKPIT
Da ricordare anche la serie *Za kokupitto* ("The cockpit"), tratta dal manga *Battlefield Series* del 1978, OAV in tre episodi diretti da tre maestri: Yoshiaki Kawajiri, Ryosuke Takahashi e Takashi Imanishi.

Le altre stelle nel cielo

La produzione audiovisiva legata alle opere del maestro Leiji Matsumoto è davvero sconfinata come il mare di stelle e servirebbero libri interi per parlarne in modo approfondito, però lo spazio è tiranno, quindi chiudiamo il nostro breve riepilogo con i titoli più significativi legati a Capitan Harlock. Iniziamo con *Harokku Saga Niberungu no yubi wa* ("Harlock Saga – L'anello dei Nibelunghi"), serie di 6 OAV prodotti da Bandai Visual nel 1999 e tratti dal manga pubblicato l'anno prima, a sua volta basato sull'opera della mitologia norrena *L'anello del Nibelungo* di Richard Wagner, adattata da Matsumoto in chiave fantascientifica. Sempre a Harlock sono dedicati i 13 OAV prodotti da Madhouse della serie *Uchu kaizoku Captain Herlock – The Endless Odyssey* ("Space Pirate Captain Herlock – The Endless Odyssey") per la regia di Rintaro. C'è poi il lungometraggio *Waga seishun no Arcadia* ("L'arcadia della mia giovinezza") uscito nel 1982, opera che narra l'inizio della carriera del capitano facendo da apripista a *Capitan Harlock SSX – Rotta verso l'infinito*, ossia alla seconda serie televisiva a lui dedicata.

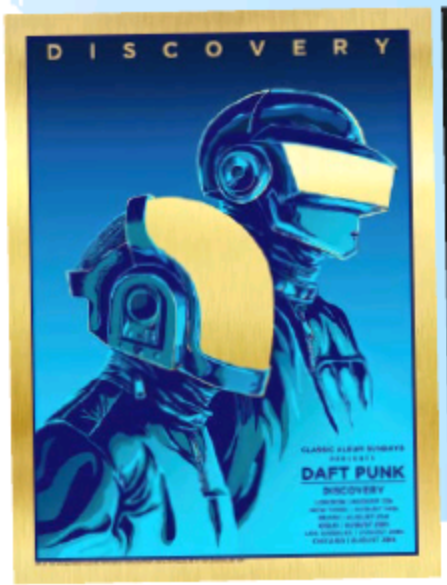
REGINE E GUERRIERE
Qui di fianco *La Regina dei Mille anni* e, sotto, *Esmeraldas*; in alto a sinistra: "Capitan Harlock - The Endless Odyssey"; a destra: "Harlock saga - L'anello dei Nibelunghi" (con le musiche di Richard Wagner rielaborate da Kaoru Wada).

Interstella 5555

Troppo avanti... Praticamente tra le stelle!

Leiji Matsumoto è sempre stato avanti rispetto ai suoi tempi, basti pensare a quanta rilevanza avevano le donne nelle sue opere, ad esempio nella ciurma di Capitan Harlock o anche direttamente messe in posizione di comando come Emeraldas. Mi viene in mente a tal proposito un dialogo del manga *Uchuu senkan Yamato* dove viene fatto intendere che il concetto della donna che deve necessariamente badare al focolare domestico fosse ampiamente superato, e parliamo di una manga del 1975. Non c'è de stupirsi quindi che accettasse di buon grado anche proposte e collaborazioni che altri mangaka, soprattutto della sua generazione, non avrebbero nemmeno preso in considerazione. Ed è qui che entrano in scena i Daft Punk, duo di musica elettronica, sottogenere *french house*, composto da Guy-Manuel de Homem-Christo e Thomas Bangalter, attivo dai primi anni Novanta fino al 2021.

«Suoni e immagini si intrecciano per creare un racconto di assoluta libertà creativa, specchio di quella libertà e indipendenza che per gli autori dovrebbe essere alla base di ogni azione umana»



SOUNDTRACK
Sotto: locandina di *Interstella 5555* e, a sinistra, una locandina dell'album le cui musiche ne accompagnano le animazioni.

Passione anime

La band è sempre stata molto riconoscibile, non solo musicalmente. Il duo appariva in pubblico vestito da robot, un'immagine ispirata dal film *Il fantasma del palcoscenico* di Brian De Palma e dall'animazione giapponese, come da loro stessi dichiarato in una intervista su Cartoon network nel giugno 2004, quando svelarono la loro passione per anime come *Grendizer* e *Candy Candy*, ma soprattutto per *Capitan Harlock*. Così per loro fu naturale pensare a Matsumoto per il loro progetto di lungometraggio tratto dal loro album *Discovery*. Da questa storica collaborazione nacque *Interstella 5555*, un musical anime con immagini accompagnate dalla musica dei Daft Punk.

Assoluta libertà

La storia è ambientata in un lontano pianeta dove la band composta dal tastierista Octave, il batterista Baryl, il chitarrista Arpegius e la bassista Stella sono rapiti da un uomo ricco e potentissimo che cercherà di sfruttarli per i suoi loschi fini. I sentimenti della band parigina e di Matsumoto si intrecciano in un racconto di musica e immagini ispirato da fortissimi ideali di libertà, creatività e indipendenza di pensiero. Da vedere e rivedere.

Intervista a Jérôme Alquié

Un sogno chiamato Capitan Harlock

Non capita a tutti di poter conoscere il proprio idolo, tanto meno di poterci lavorare. A Jérôme Alquié, disegnatore francese nato nel 1975, è capitato proprio questo: conoscere Leiji Matsumoto e realizzare il sogno di un suo fumetto con Capitan Harlock protagonista.

Intervista realizzata il 15 gennaio 2024. Si ringrazia Jérôme Alquié, Stéphanie Nunez e Editions Kana per le immagini.

Intervista di
Mario A. Rumor

ANIME CULT: Fai parte della generazione cresciuta con i "cartoni giapponesi". Cosa ha significato per te Harlock? Era un eroe o un compagno di giochi?

JERÔME ALQUIÉ: Avevo 4 anni quando uscì la serie del 1978 e ne ho un lontano ricordo, disturbato dai fumetti pubblicati in Francia che non seguivano necessariamente la serie tv. Avevo qualche giocattolo, come l'Arcadia o i "lanciatori spaziali" (Cosmo Wing), ma siccome non la guardavo con assiduità, ci giocavo poco. Ero più interessato a Goldrake, Capitan Futuro o Ulysses 31. Non credo avessi capito bene la storia di Harlock, e mi faceva un po' paura… Ho riscoperto la serie a 19 anni, nel 1994, e mi sono subito appassionato.

UN COFANETTO DI SUCCESSO
Il box che raccoglie i tre volumi del manga nell'edizione francese ha superato le 100 mila copie. In Italia, il fumetto è pubblicato da Panini Comics.

A.C.: Oggi si parla spesso di "Leijiverse": cosa ti affascina del mosaico creativo partorito da Matsumoto?

J.A.: Quando ho scoperto Capitan Harlock nel 1994, avevo visto pochi episodi della serie del 1982 e alcuni di quella del 1978. Ero affascinato e volevo saperne di più. Così ho cercato gli altri episodi, "riassemblando" una versione quasi completa della serie classica con le

videocassette, e mi sono documentato sui modelli, sugli articoli nelle riviste, su tutto ciò che poteva parlarmi del mondo di Harlock. E poiché tutto nel Leijiverse è collegato, sono rimasto rapito da quell'universo così articolato scoprendo *Galaxy Express 999*, *Emeraldas*, *Corazzata spaziale Yamato* e le altre opere come *Cosmo Warrior Zero* e *Gun Frontier*. Non si può fare a meno di rimanere sedotti dal mondo creativo di Matsumoto. E che dire di tutte le opere indipendenti da Harlock che trattano della Seconda guerra mondiale, tra cui *The Cockpit* (1993), che è la continuazione della vita dell'autore… meno conosciuto del pirata spaziale.

A.C.: E hai immaginato un tuo "capitolo finale"…

J.A.: Esatto! Ho subito immaginato il duello finale contro la regina Sylvidra (Raflesia nel doppiaggio italiano). Ero anche riuscito a procurarmi gli artbook giapponesi, che mostravano le immagini, quindi avevo "informazioni" sul finale prima di vederlo in video. Mi sono un po' spoilerato, come si direbbe oggi. Poi ho potuto vedere gli ultimi tre episodi, che inizialmente non esistevano doppiati in francese, in lingua originale. È stato incredibile sentire quelle voci e quella musica, era un'atmosfera totalmente diversa (in Francia la colonna sonora era stata riscritta).

A.C.: Oggi tutto è disponibile con facilità. Non hai un po' di nostalgia dei tempi in cui seguivamo le serie giapponesi senza sapere la fine?

J.A.: Sono abbastanza sicuro che il modo in cui le guardavo da bambino sia alla base della mia passione per gli anime. Vedere un solo episodio alla settimana e non avere quasi nient'altro da fare mi permetteva di immaginare, giocare e disegnare la prossima avventura dei miei eroi preferiti. Credo che se fossi nato oggi, dove una serie è scaricabile e facilmente accessibile, dove si può guardare tutto molto velocemente senza la frustrazione dell'attesa, mi sarei appassionato meno. L'attesa e la frustrazione hanno avuto un impatto enorme sulla mia immaginazione, sulla mia creatività e sul mio sviluppo artistico.

A.C.: Ritieni il tuo fumetto su Harlock un tributo appassionato o un cerchio che si chiude sulla tua infanzia?

J.A.: Un po' entrambe le cose. Ma soprattutto è un sogno d'infanzia. Quando ho firmato il contratto per adattarlo in un fumetto, mi sono sentito come

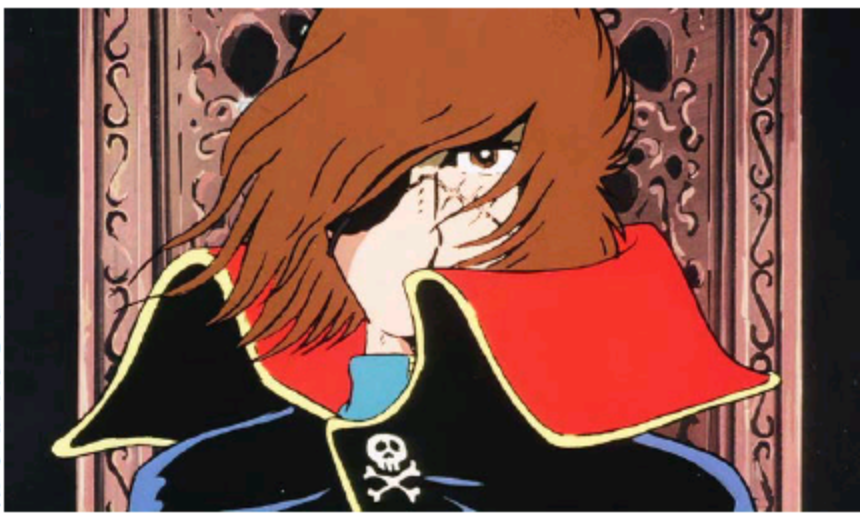
© 2019 Leiji Matsumoto (Akitashoten) - Alquié - KANA (Dargaud-Lombard s.a.)

L'INCONTRO AL JAPAN EXPO
Il Japan Expo di Parigi è uno dei festival più importanti attualmente in Europa. Qui, nel 2019, Jérôme Alquié e Leiji Matsumoto si sono incontrati per la prima volta. Dove se non vicino al trono di Harlock?

Peter Jackson nel momento in cui gli dissero: "Farai i film de *Il Signore degli Anelli*". Mi veniva concesso di portare nuove avventure al personaggio di fantasia che amo di più al mondo. È stato incredibile, ma anche incredibilmente stressante!

A.C.: Come sei entrato in contatto con Akita Shoten e con Leiji Matsumoto?

J.A.: Se ne è occupato il mio editore, Editions Kana. Erano in contatto con Akita Shoten per l'edizione francese di molte opere di Leiji Matsumoto. Quando abbiamo preparato il file di presentazione per Matsumoto, a quest'ultimo è piaciuto subito e ci ha dato il via libera. Ma è stata Akita Shoten a rendere possibile tutto questo, facendo da ponte tra noi e il Maestro.



© Leiji Matsumoto - Toei Animation Co., Ltd.

IL PIRATA PIÙ AMATO
Un'immagine di Capitan Harlock dalla serie classica del 1978. Il presidente di Toei Animation chiese espressamente al regista Rintaro di dirigerla.

«Matsumoto in persona mi ha confermato che quello che lega Harlock e Meet è "un'amicizia profonda e sincera che attraversa il tempo e lo spazio", e non una specie di amore proibito»

EROI DELL'INFANZIA
Le copertine del secondo volume di *Capitan Harlock* (identiche in Francia e in Italia). In Francia gli anime arrivano nel 1978 con *Goldorak* (il nostro *UFO Robot Goldrake*), seguito da *Ulysses 31*, *Capitan Futuro* e *Capitan Harlock* (in Francia: *Albator*).

A.C.: Parlando di Matsumoto, quando l'hai incontrato per la prima volta? Com'era la sua personalità?
J.A.: È stato un momento magico. Era a Parigi, al Japan Expo, per l'uscita del primo volume e l'ho visto tre volte: la prima eravamo intervistati per un servizio del telegiornale della sera, è stato un incontro intenso ma dovevamo rispettare un certo protocollo. Gli ho detto che ero felice di incontrarlo e lui mi ha ringraziato di tutta la passione che avevo messo nei miei album e per aver fatto vivere il suo personaggio oltre i confini del Giappone. Inutile dire che ero molto commosso! Il giorno dopo è passato allo stand per autografarmi il suo album. La terza volta eravamo a cena, abbiamo parlato molto e mi ha raccontato così tanto della sua vita e del suo mondo che per me è stato un vero sogno. Abbiamo anche firmato insieme il libro degli ospiti del ristorante: è stato davvero magico! Era un uomo incredibile con una vita particolarmente ricca di incontri ed esperienze. È stato un artista che ha creato così tanto che il suo lavoro merita un profondo rispetto! Ma ciò che ricordo più di tutto sono la sua gentilezza e umiltà. Se penso a quelli che si vantano appena fanno qualcosa!

A.C.: Nel tuo manga c'è anche un omaggio diretto a Matsumoto.
J.A.: Mi sono divertito a disegnarlo nei panni del professor Reiji. In realtà, appare due volte, perché il caposquadra Maji, capo della sala macchine dell'Arcadia, è già una rappresentazione di Matsumoto che egli ha disegnato quando aveva 40 anni. Ho soltanto aggiunto un personaggio che lo ritrae alla sua vera età! Mi ha detto di essersi emozionato e divertito nel vedersi nell'album. Non voleva assolutamente che quel suo personaggio uscisse di scena, ed era davvero inquieto alla fine del primo volume! Inizialmente si trattava di un tributo, ma più il progetto andava avanti, più conoscevo Matsumoto e quindi volevo fare del professor Reiji una sua vera incarnazione. Gli ho mostrato una scena presente nel terzo volume in cui il professor Reiji guarda per la prima volta la Terra dallo spazio, che era il sogno di Matsumoto quando era ancora in vita. E gli ho fatto indossare lo zuccotto con il teschio per la prima volta. Ricordo di essermi commosso quando ho scritto e disegnato quella scena, e il fatto che gli sia piaciuta mi ha reso molto felice.

A.C.: I tuoi fumetti hanno dovuto tenere conto delle produzioni di Toei Animation?
J.A.: Avevamo l'opzione contrattuale di fare

OMAGGI AL LEIJIVERSE
A sinistra: l'omaggio a Leiji Matsumoto e a Maetel nel manga di Alquié; in alto nella prossima pagina: una sequenza con la piccola Mayu, che è presente solo nell'anime ed è stata utilizzata grazie all'autorizzazione della Toei.

IMMAGINE © 1977 Leiji Matsumoto (Akitashoten) © 2019 Leiji Matsumoto (Akitashoten) - Alquié - KANA (Bergaud-Lombard s.a.)

Esclusiva ad uso ddl hair

qualcosa che fosse in continuità con il manga del Maestro Matsumoto, ma volevo assolutamente lavorare su una sceneggiatura che presentasse il personaggio di Stellie (Mayu in giapponese), che non compare nel manga. Akita Shoten si è quindi fatta carico di far approvare da Toei Animation l'utilizzo del personaggio e del colore blu dell'Arcadia, in modo che fosse coerente con i ricordi d'infanzia del cartone animato.

A.C.: Hai trovato difficile confrontarti con il mondo del fumetto giapponese, con le sue regole, o ti sei sentito libero di osare?
J.A.: Inizialmente pensavo di fare solo un adattamento dell'anime nello stile di un fumetto franco-belga. Ma dato che *Capitan Harlock – Dimension Voyage* [manga del 2014 scritto da Matsumoto, disegnato da Kōchi Shimahoshi e pubblicato in Italia da Goen, *ndr*] usciva nello stesso periodo in Giappone, ho chiesto se fosse possibile realizzare una storia originale, un po' come un'edizione speciale della serie stessa. Leiji Matsumoto mi rispose che avremmo potuto raccontare una nuova storia, a patto di non tradire i personaggi o le relazioni che li legavano.

L'ARTISTA AL LAVORO
Oltre Matsumoto, sono numerosi gli autori giapponesi apprezzati da Jérôme Alquié. Tra questi: Masami Kurumada, Tsukasa Hojo, Akira Toriyama e Katsuhiro Otomo.

Dopodiché, il formato del fumetto europeo è molto diverso da quello giapponese, quindi ho fatto ciò che sapevo fare bene, senza pensare ai codici del manga, che non mi appartengono. Credo che il risultato finale sia un ibrido di fumetto franco-belga, con qualcosa dei comics americani, e naturalmente basato su un manga!

A.C.: Qual è stato il personaggio più impegnativo da disegnare?
J.A.: Miimé (Meet nella versione italiana), perché ha così poche linee che si fa presto a non vederle se non le si posiziona dove dovrebbero. Facendo pratica, credo di essere riuscito a riprodurla correttamente. Ricordo che Matsumoto mi disse di aver apprezzato il rapporto tra lei e Harlock alla fine del primo volume, un rapporto che avevo imbastito su una profonda amicizia e non su una sorta di amore proibito. Matsumoto mi confermò che avevo compreso perfettamente il loro rapporto, spiegandomi che ciò che li lega è davvero "un'amicizia profonda e sincera che attraversa il tempo e lo spazio". Ero soddisfatto di non aver commesso un errore di interpretazione, rispettando l'idea iniziale del Maestro.

A.C.: A tuo avviso ci sono limiti, anche artistici, per gli autori occidentali quando lavorano su soggetti giapponesi?
J.A.: Credo di no. Basta che rispettino l'universo e la visione dell'autore originale. Lo vedo anche in *Saint Seiya*, su cui sto lavorando con il Maestro Kurumada. Il rispetto per il materiale di partenza è fondamentale. Non è un limite, al contrario è una base su cui costruire una nuova avventura. Certo, ci sono dei 'vincoli', una cornice da rispettare, ma una volta che l'hai individuata, hai tutta la libertà che vuoi per esprimerti in quello spazio. In ogni caso, per me era congeniale!

A.C.: Capitan Harlock è un mito, non eri un po' preoccupato?
J.A.: Ero spaventato a morte! Quando abbiamo incontrato Akita Shoten, i loro responsabili hanno cercato di incoraggiarci a realizzare l'opera in formato manga, perché fosse più facile pubblicarla in Giappone, ma come ho detto noi volevamo che fosse un formato franco-belga. Quando l'abbiamo inviato è stato un immenso sollievo quando è arrivata la risposta del Maestro: "È magnifico, sembra un libro d'arte. Si sente tutta la passione con cui stai lavorando a questo universo, continua così e questa passione si trasmetterà ai tuoi lettori!". Era abbastanza per mettere a tacere qualsiasi timore!

A.C.: Come hanno reagito i fan francesi?
J.A.: È stato un grande successo. Per l'editore si trattava di una scommessa editoriale basata su diversi titoli (ad esempio *Goldrake* o *Saint Seiya*) e di cui il mio *Capitan Harlock – Memorie dell'Arcadia* era la forza trainante. Il pubblico si è trovato immerso nella sua infanzia, soprattutto i quarantenni, ma anche molti giovani erano curiosi di scoprire cosa aveva affascinato i loro genitori. Non ho le cifre esatte, ma abbiamo venduto oltre 120.000 copie. Molto più di quanto speravamo. Volevo anche aprire la storia con un omaggio al Leijiverse e non potevo immaginare di non dare un ruolo, per quanto limitato, alla bellissima Emeraldas o all'irresistibile Maetel. Il Maestro mi ha dato il permesso di farle apparire, anche se non era scritto nel contratto, e gliene sono infinitamente grato.

TRA PASSATO E FUTURO
Tra i propositi del fumetto *Capitan Harlock - Memorie dall'Arcadia* c'è soprattutto quello di riunificare una generazione di spettatori alla loro infanzia grazie a un personaggio iconico come il pirata di Matsumoto.

«Se posso essere un trampolino di lancio per una giovane generazione di artisti, ne sono onorato: questa era la filosofia di Matsumoto, che ovviamente condivido. Con molto meno talento del suo»

A.C.: Non temevi di essere frainteso dal pubblico giapponese?
J.A.: In origine, il progetto era in francese, per coloro che erano cresciuti con Harlock in Francia, piuttosto che con l'originale giapponese. Ho cercato di essere rispettoso di entrambi, inserendo anche tanti piccoli riferimenti alla storia della serie in Francia. Ad esempio, Richard Darbois (un attore incredibilmente famoso in Francia che presta la voce a Batman, Harrison Ford e al genio di Aladdin) ha realizzato il video trailer del fumetto, perché è stato lui, all'inizio della carriera, a dare la voce a Harlock nella serie del '78. Volevamo innanzitutto raggiungere il pubblico francese, se poi

il fumetto avesse avuto un riscontro internazionale, tanto meglio. Quando è stato pubblicato come titolo da scaricare sulla piattaforma Akita Shoten, e il feedback è stato positivo, ho capito che se si rispetta il lavoro e si mette tanta passione, un'opera può abbattere ogni confine.

A.C.: Il bello degli artisti è l'influenza che possono esercitare sui lettori o sulle nuove leve di disegnatori. Cosa speri che apprezzino del tuo lavoro?

J.A.: Ho tratto ispirazione dagli artisti che mi hanno preceduto, ma non sono sicuro di essere una grande fonte di ispirazione per quelli di domani. Il mio lavoro consiste piuttosto nel mantenere viva la passione per certe opere. Se il mio modo di lavorare, il mio stile, può ispirare le persone di oggi, ne sono felice… Parafrasando il Maestro Matsumoto nella postfazione del primo volume del mio fumetto: "Se posso essere un trampolino di lancio per una giovane generazione di artisti, ne sono onorato". Questa era la filosofia di Matsumoto, che ovviamente condivido. Con molto meno talento del suo.

A.C.: Sei al lavoro con Kurumada: com'è questa esperienza rispetto a quella con Matsumoto?

J.A.: Molto simile dal punto di vista del processo, con Akita Shoten che continua a fare da ponte. L'universo di Saint Seiya è così ricco che ci sono molte cose da chiedere, e questo rende la collaborazione ancora più eccitante. Credo che il Maestro Kurumada sia molto orgoglioso di ciò che abbiamo realizzato. Su sua richiesta gli album sono stati tradotti in giapponese e pubblicati da Akita Shoten in versione cartacea. Per Harlock avevamo avuto solo l'edizione in digitale.

A.C.: Un'ultima domanda. Harlock è un po' il monolite kubrickiano per te, se mi passi l'espressione. In che misura ti ha illuminato come persona e come artista?

J.A.: Lavorare su Harlock è stato un sogno. Impossibile da immaginare per me, a onor del vero… Eppure sono rimasto fedele a quel sogno. Non ho avuto paura di dirlo, di desiderarlo e di lottare per ottenerlo. Ricordo di aver scritto a Matsumoto che se avevo realizzato questi album era merito suo, perché nelle sue storie dice spesso: "Giovani, credete nei vostri sogni e lottate per realizzarli!". Il mio desiderio era di lavorare con lui proprio su Harlock. Ho avuto la fortuna di realizzarlo, poco prima che ci lasciasse… Provo una gioia interiore, un profondo orgoglio e una sconfinata gratitudine nei suoi confronti: sia per ciò che è stato sia per ciò che rappresenta oggi ai miei occhi. Credo sinceramente di essere un artista migliore ora che abbiamo lavorato insieme, non solo in termini di grafica, dove ho dovuto spingermi al limite essendo così esigente, ma anche in termini umani, grazie all'umiltà che mi ha ispirato. Harlock è e sarà per sempre la mia passione, fino all'ultimo respiro!

PROGETTI DI SUCCESSO
Oltre ad *Harlock* e *Saint Seya*, con lo sceneggiatore Arnaud Dollen, Jérôme Alquié ha realizzato la serie "Surnaturels" (Edizioni Delcourt). Collabora con Patrick Sobral a "Mythics".

TOCCO NOSTALGICO
Chiudiamo con questa bella illustrazione realizzata da Jérôme Alquié per un *ex libris*, omaggio agli eroi della nostra infanzia e al genio romantico di Leiji Matsumoto.

IMMAGINI: © 1977 Leiji Matsumoto (Akitashoten) © 2019 Leiji Matsumoto (Akitashoten) - Alquié - KANA (Dargaud-Lombard s.a.)

TORNA
JAPAN MAGAZINE!

La storica rivista italiana dedicata ad anime e manga
fa il suo trionfale ritorno con una veste editoriale
TUTTA NUOVA, ma senza dimenticare il passato

Ritroverete le storiche rubriche amate dai lettori come

Dragon mail e La Fiera di Bambù

In esclusiva assoluta, in collaborazione con Mediaset,
gli "anime comics" della prima serie di telefilm di Kiss me Licia,
interpretati da Cristina D'Avena: *Love me Licia*.
Al centro della rivista sarà presente un inserto staccabile
e collezionabile con il primo episodio della serie

In regalo ben 4 JM-poster!
2 maxi poster spillati al centro della rivista
e 2 nelle alette interne della rivista

E inoltre:

Il mito e la storia
di Go Nagai

L'intervista
a Davide Garbolino

Lamù ieri
e oggi

Passione
Sentai

NON PERDERLO!

Scansiona il QR Code

ABBONATI SUBITO
su www.japanmagazine.it
per approfittare dell'esclusiva promozione lancio

Disponibile dall'8 marzo in edicola, libreria e fumetteria

MENSILE, 96 PAGINE A COLORI + 4 POSTER

6,90 €

Sprea Editori

Periodici di qualità dal 1993

COCONINO/DOKU LIVIO TALLINI

LA QUALITÀ PRIMA DI TUTTO

©Lucia Iuorio

Ormai realtà consolidata nel panorama fumettistico italiano, con la sezione Doku Coconino si è ritagliata un peso significativo anche nel segmento dei manga di qualità, con un occhio sempre attento alle "superstar del futuro".

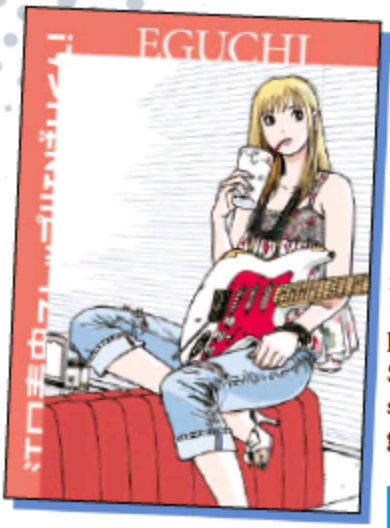
Intervista di **Alessandro Bottero**

1 manga? Tutti uguali! Personaggi che si picchiano! Ragazzine svestite! Il vero fumetto è un'altra cosa! Tipiche frasi fatte di chi è rimasto (e vuole rimanere) chiuso nel suo recinto mentale. Non è certo il caso del nostro ospite di oggi: Livio Tallini, responsabile della sezione Doku all'interno della casa editrice Coconino, un modo personalissimo (come leggerete) di pensare e pubblicare manga in Italia.

Anime Cult: Coconino si è ritagliato uno spazio preciso, come casa editrice attenta al manga di qualità. Qual è stato il percorso seguito?

Livio Tallini: Coconino ha una lunga tradizione di fumetto d'autore, con incursioni sporadiche nel fumetto giapponese. Nel 2018 io e Paolo La Marca siamo subentrati alla redazione in qualità di consulenti ed editor per il ramo manga: il progetto dedicato ai fumetti orientali poteva finalmente prendere più spazio, diventare una costante in fumetteria. L'esordio editoriale è stato tra i più coraggiosi dell'editoria italiana: abbiamo contrattualizzato i capolavori di tre autrici, due delle quali inedite in Italia. Inaugurare una collana con voci femminili è stata certamente una dichiarazione d'intenti fortissima, non possiamo dimenticare l'entusiasmo di vedere esordire autrici del calibro di Shungiku Uchida, Kondo Yoko, Akino Kondoh, o di rivelare ai lettori un'altra faccia della straordinaria Nakamura Asumiko. L'importanza di queste opere ha offerto

IL "CAPO CAROVANA"
Livio Tallini, mente pensante e conduttore della carovana Doku, assieme a Paolo La Marca.



un imperdibile controcampo alla percezione che i lettori italiani avevano del *seinen*, del *gekiga* e di riviste underground come «Garo» o «Manga Erotics F».

A.C.: Tornando per un attimo sugli inizi della casa editrice, è stato difficile costruire un rapporto di fiducia e rispetto con i vari editori giapponesi?
L.T.: Chi lavora con i manga sa quanto sia difficile riuscire a instaurare un rapporto di fiducia con i partner giapponesi: negli anni i nostri referenti sono aumentati e costituiscono, attualmente, tra le voci maggiori per importanza e reputazione. Il mix vincente è stato poter lavorare con ottimi agenti, avere un catalogo dal forte appeal, poter garantire la massima qualità nella curatela editoriale (che definirei accademica, anche solo per i nomi coinvolti), ma anche poter sfruttare le conoscenze personali di diversi autori. Penso a Yamamoto Miki, straordinaria autrice da noi pubblicata con *Sunny sunny Ann!*, ma anche a Sansuke Yamada, da noi in corso di pubblicazione con la miniserie *Polvere di stelle*. Due esordi straordinari che non vedevamo l'ora di far debuttare in Italia.

A.C.: C'è qualche ricordo preciso delle prime volte in cui i prodotti Coconino hanno affrontato il giudizio del pubblico? Aneddoti, eventi, personaggi particolari?
L.T.: Il grande banco di prova per un editore è sempre l'incontro con il pubblico, e ho visto crescere con i miei occhi, di anno in anno, la curiosità e l'affetto dei lettori. Penso ai preziosi incontri che abbiamo organizzato con la collaborazione di librerie e fumetterie, dei talk raccolti in cui, da appassionati ad appassionati, raccontavamo delle storie di Suehiro Maruo o dell'ultima uscita dedicata a Kazuo Kamimura. E poi, dall'altro lato, le fiere del fumetto: *Il mondo degli insetti* esordì al Comicon del 2018, quasi in silenzio, sgomitando tra le numerose novità allo stand. Eppure ricordo ancora la curiosità di toccare con mano la sua particolare edizione, quella con la "doppia copertina", tanto discussa dentro e fuori dalla redazione. Nel suo piccolo, quel libro ha sicuramente tracciato una lunga strada davanti a sé.

A.C.: Si dice che il primo amore non si scordi mai. E il primo manga pubblicato?
L.T.: Come dimenticare l'esordio in Italia di Suehiro Maruo? E l'arrivo di Taniguchi Jiro? Personalmente, però, l'esordio del terzetto "al femminile" – che citavo più su – resterà per sempre indimenticabile. Ha dato un imprinting definito, i lettori hanno capito che dal progetto Doku non avrebbero ricevuto "il solito manga", ma sempre voci alternative, mature, adulte. Ci piace ricordare *Il mondo degli insetti* come libro apripista, vero ponte tra il gekiga anni Settanta e l'evoluzione dello stesso: racconti sognanti e immaginifici pubblicati su «Ax», giovane sorella di «Garo».

UN PROGETTO ARTICOLATO
In alto a sinistra: *Il mondo degli insetti* (2018), una delle opere che Tallini ricorda con maggior trasporto; alla sua destra: *Utsubora* (2018); qui sopra: *Hibarikun* (2019), secondo Tallini avrebbe meritato un'accoglienza più calorosa da parte del pubblico italiano. Qui a destra: *Sunny sunny Ann* (2022), di Yamamoto Miki, autrice fondamentale per il progetto Coconino/Doku.

A.C.: A un certo punto si è avvertito che il vostro tentativo di entrare nel mondo del manga in Italia stava funzionando. Qual è stato il punto di svolta, se così possiamo chiamarlo?
L.T.: Più che punto di svolta, parlerei di tenacia e coraggio. Affrontare un piano editoriale richiede raccogliere sforzi (di risorse e capitali) da investire in un progetto a medio-lungo termine. Con la collana Doku abbiamo cercato nel tempo di sondare i gusti del pubblico, individuare cosa fosse più gradito e cosa faticasse di più, quali grandi nomi potevamo valorizzare al meglio e quali, purtroppo, in casa nostra potevano performare con meno energia. Ormai, forti dell'esperienza di questi anni, possiamo capire "a naso" cosa può funzionare meglio con noi che con altri. Non potremmo mai rinunciare a presentare nuovi autori, sperando che diventino le superstar di domani, e non dimentichiamo i libri più difficili. Certo è che, con un catalogo in crescita, il nostro spazio nelle fumetterie e nelle fiere diventa sempre più importante: ciascun successo partecipa attivamente a un libro meno fortunato, e così via. Speriamo di mantenere questo equilibrio anche in futuro.

«Siamo il primo editore al mondo a proporre in modo integrale le opere di Kamimura Kazuo, complete di capitoli misteriosamente scomparsi sia dalle edizioni giapponesi che dagli archivi dell'autore»

EDIZIONI RAFFINATE
Nel volume *L'Inferno nelle bottiglie* (2021), si trova anche il racconto originale che ha ispirato il manga. Sotto: *13 notti di rancore* 1 & 2 (2021). Per Tallini uno dei momenti più alti della produzione Coconino/Doku.

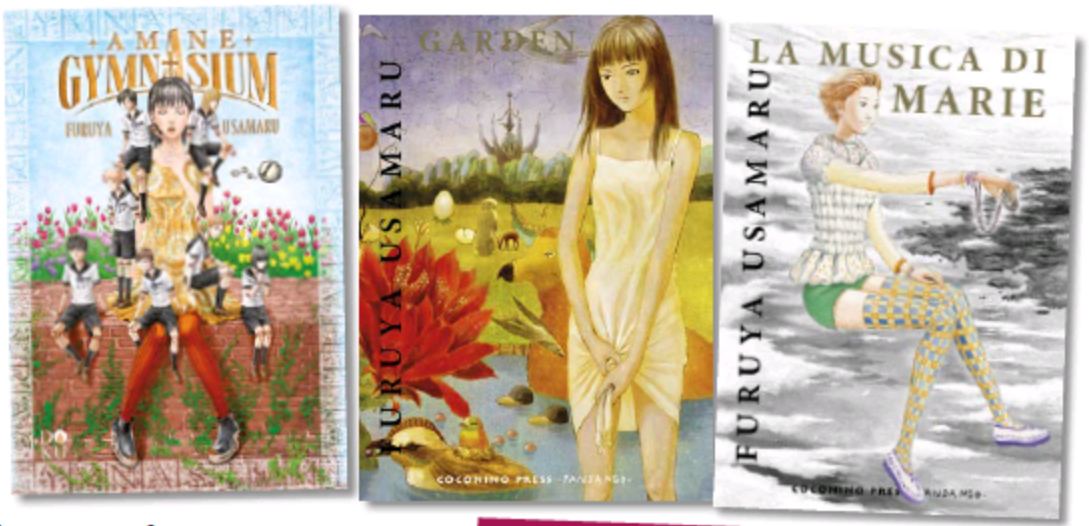
A.C.: Qual è stato il prodotto di cui siete più fieri?
L.T.: L'operazione editoriale che stiamo portando avanti con Kamimura Kazuo ci riempie di orgoglio. Siamo il primo editore al mondo a proporre le sue opere in maniera letteralmente integrale, complete di capitoli misteriosamente scomparsi sia dalle edizioni giapponesi che dagli archivi Kamimura. È incredibile anche per i giapponesi stessi, e non vi nascondiamo che, dalla Francia e dalla Spagna, hanno chiesto i nostri materiali, restaurati con impegno, recuperati dalle nostre collezioni private, spesso cercati anche nelle aste online… affidandosi quindi sia alla competenza tecnica che al nostro lavoro di scouting. *13 notti di rancore* ne è un esempio straordinario: si tratta di un recupero filologico inedito al mondo, da noi pubblicato integralmente in due magnifici cartonati con cofanetto. In Giappone le storie qui contenute hanno goduto di destini alterni: a volte racchiuse in monografici, altre mai raccolte, per non parlare di tavole scomparse o frontespizi perduti…

A.C.: Quello che vi ha stupito in positivo, con un successo inaspettato?
L.T.: Conoscete *Palepoli*? È l'esordio al fumetto del sensei Furuya Usamaru, il quale raccoglie in questo volume tutti gli *yonkoma* (brevi storie a quattro vignette, simili alle strip americane) da lui spediti a «Garo» quando ancora non lavorava come

professionista. Vignette ironiche, acide, a volte surreali e comunque caratterizzate da un occhio pungente e una esecuzione grafica di estremo pregio. Un libro certamente difficile, ma che non poteva rimanere inedito. Le aspettative di vendita non erano alte, temevamo di finire in perdita. Eppure, con la sua quarta ristampa in appena due anni, è attualmente tra i nostri libri più amati, più venduti e più comprati addirittura da chi i manga non li ha mai neppure sfogliati. Assieme a *La musica di Marie*, sta diventando uno dei classici nel nostro catalogo, al pari di altri titoli quali *Midori* o *Quartieri lontani*. Se non è un successo inaspettato questo…

A.C.: Quello che invece non è riuscito a catturare come speravate l'attenzione dei lettori?

L.T.: La domanda spezza-cuore! Ci ho pensato un po' su. Coconino non è un editore che cerca tassativamente il best seller. Ovviamente ogni ristampa è una grande gioia, ma l'obiettivo è sempre quello di puntare su storie immortali, di qualità, senza per forza inseguire le mode. Tsurita Kuniko era autrice perfetta per il nostro progetto: la prima donna ad aver pubblicato su «Garo», la precorritrice per eccellenza! Nel suo *Flight* abbiamo raccolto in un maestoso volume il meglio della sua carriera, dove il lettore può spaziare tra generi e stili, percorrere un viaggio all'interno della formazione artistica della compianta sensei Tsurita, madre delle successive Kondo Yoko, Sugiura Hinako, Murasaki Yamada e altre. Eppure, l'accoglienza è stata inaspettatamente (e ingiustamente) fredda. Ma se qui la "scusa" è la difficoltà del libro, la sua natura elitaria, come possiamo giustificare la tiepidissima accoglienza di *Stop! Hibari-kun!*, manifesto degli anni Ottanta firmato da Eguchi "King of Pop" Hisashi?

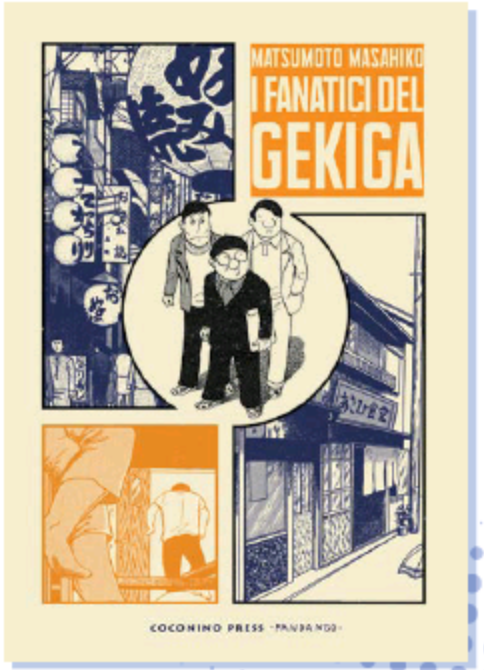


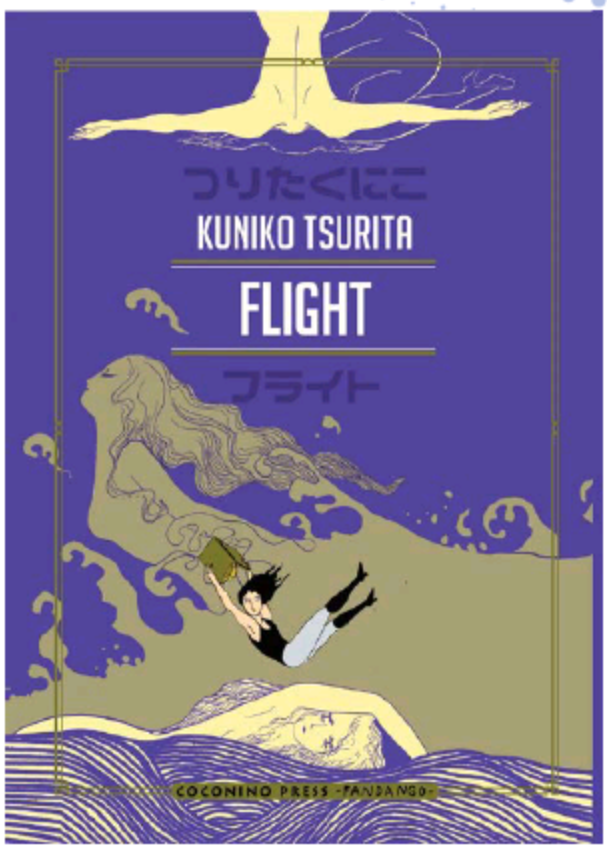
FURUYA USAMARU
Sopra, da sinistra: *Amane Gymnasium* (2023); *Garden* (2023); *La musica di Marie* (2023), un altro titolo che ha dato molte soddisfazioni. Qui a destra: *Palepoli* (2023), il primo volume di Furuya Usamaru, che raccoglie tutte le storie brevi spedite dall'autore a «Garo».

A.C.: Una cosa che – almeno personalmente – ho sempre trovato mancasse nei manga pubblicati in Italia è un apparato critico fornito ai lettori. Come mai? È una scelta o solo una tradizione nata ai tempi della Granata e della Star?

L.T.: In realtà, per me è difficile rispondere a questa domanda. Tutte le nostre uscite sono sempre fornite di apparato redazionale e note, a volte siamo stati addirittura definiti "pedanti"! La maggior parte dei nostri libri contiene extra, approfondimenti, postfazioni dal taglio accademico. Tra i nomi che hanno scritto per noi: Maria Teresa Orsi, Maria Gioia Vienna, Paolo La Marca, Luca Capponcelli… Ti faccio un esempio: *Il bruco*, capolavoro del maestro *ero-guro* Suehiro Maruo, è stato da noi ristampato in una edizione che racchiude addirittura la traduzione dal giapponese del racconto originale a cui si è ispirato, così come fatto anche per *L'inferno nelle bottiglie*. E prova a sfogliare uno qualsiasi dei volumi della nostra riedizione di *Ai tempi di Bocchan*…

A.C.: Qual è la personalità specifica di Coconino, paragonata agli altri colossi come Star o Planet Manga?
L.T.: Le differenze tra noi e le case editrici che citi sono tante, ma mi concentrerei su quella più evidente: le proporzioni. Coconino non è un editore dalle 20 (o più) uscite mensili: non potremmo, e non sapremmo neppure come organizzare il flusso di lavoro. Saremmo costretti ad avere top players a rotazione, sempre con un occhio alle ultime uscite e ai trend. Quando stiliamo le nostre "liste", sottoponiamo alla redazione solo piani A, a prescindere dalla possibile accoglienza. Quando entrano in casa, siamo felici e li trattiamo con rispetto e amore: ci lavoriamo personalmente, seguendone tutte le fasi. Più che aziendale, il nostro *iter* somiglia all'artigianato. Ciascun titolo occupa un posto preciso, e da noi non c'è spazio per serie *ni*, per titoli di ripiego, o per i famosi "manga a pacchetto": meno quantità, ma qualità assicurata.





IN VETRINA
A sinistra: *I fanatici del Gekiga*, uno dei volumi più interessanti pubblicati nel 2023, fondamentale per capire la nascita del fumetto giapponese come lo conosciamo oggi; qui sotto: *Il bruco* (2022); più in basso a centro pagina: *Flight* (2019), volume che raccoglie il meglio della mangaka Tsurita Kuniko.

A.C.: Esistono delle eccezioni, certo, ma una delle caratteristiche base del manga è l'essere in bianco e nero. È un elemento accidentale o secondo voi fa parte dell'essenza di questi prodotti?
L.T.: La domanda è estremamente interessante, e meriterebbe un maggiore approfondimento. In sintesi: niente è casuale. Posso ipotizzare che il tutto sia da riferire ai suoi esordi: nel Giappone del dopoguerra i manga venivano raramente acquistati, ma più spesso presi in prestito dalle librerie di quartiere, le *kashihon'ya*. Le tecniche di riproduzione dei libri, a quei tempi, erano rudimentali, e sovente venivano addirittura ridisegnati a mano. Il bianco e nero presentava una maggiore semplicità nella riproduzione, ma anche con l'arrivo delle prime riviste (e di sistemi di stampa più aggiornati) il bianco e nero è rimasto nella consuetudine stilistica degli autori. Vuoi per la facilità di riproduzione, vuoi per convenzione, negli anni i giapponesi hanno imparato a fare di un limite una virtù: basta sfogliare un manga per notare che, oltre il bianco e nero, ci sono scale di grigio (replicate con i retini, gli *screentones*) applicate con tale maestria e talento che riescono a restituire texture, profondità, ombre e volumi, senza dover sacrificare la qualità della tavola. Consiglio a tutti la lettura di *I fanatici del gekiga*, di Matsumoto Masahiko, per un breve *excursus* nell'editoria giapponese del dopoguerra e della nascita del fumetto giapponese per come lo conosciamo oggi.

A.C.: I manga nascono all'interno di un sistema culturale oggettivamente diverso da quello dei lettori occidentali. È possibile tradurli in modo da rendere accessibile al 100% i contenuti delle varie opere? O rimane sempre uno scarto culturale?

L.T.: Tradurre è sempre un po' tradire? Chissà. Come diceva il maestro Eco: "Tradurre è dire la stessa cosa in un'altra lingua". Sposto la domanda su altri *medium*: varrebbe ancora se sostituissimo ai manga, non so, i film islandesi? O la letteratura cinese? In realtà il traduttore è chiamato a compiere delle scelte precise, ed è un fatto che, la stessa opera tradotta da professionisti diversi, acquisirebbe di volta in volta nuove sfumature. Esemplare è il caso di *Alice nel paese delle meraviglie*, opera che in italiano vanta più di 50 traduzioni diverse. Chi ha pensato di tradurre pedissequamente e alla lettera, chi invece ha preferito restituire la dimensione del gioco di parole, chi infine ha scelto di adattare e mettere un corposo corredo di note… Con il manga entrano in azione due fattori: il testo e l'immagine. La collaborazione tra queste due parti rende la lettura un'esperienza più o meno felice. Ricordate quando negli anni Novanta i fumetti erano pubblicati con ordine di lettura inverso e pesanti interventi grafici?

esclusiva edizioni hair

A.C.: Come è stato il 2023 per Coconino?

L.T.: Ho una sola parola: gratitudine. I feedback dei lettori sono entusiastici, ci hanno seguito con costanza e continuano a riconoscerci fiducia e attenzione. Il 2023 si è chiuso con una felice novità: l'esordio delle serie pubblicate in pregiate edizioni tankobon, e l'accoglienza è stata positiva. Effettivamente abbiamo dimostrato di poter occupare uno spazio con opere concluse e di qualità, senza dimenticare i grandi nomi. Coniugare potenziale commerciale con l'innata ispirazione artistica che accomuna le nostre uscite è stata una bellissima sfida, e speriamo che il sostegno continui anche negli anni a venire.

«Tsurita Kuniko era un'autrice perfetta per il nostro progetto: la prima donna ad avere pubblicato su "Garo", la precorritrice per eccellenza! In *Flight* abbiamo raccolto il meglio della sua carriera»

A.C.: Siamo in chiusura: cosa riserva il 2024 per i lettori Coconino/Doku?

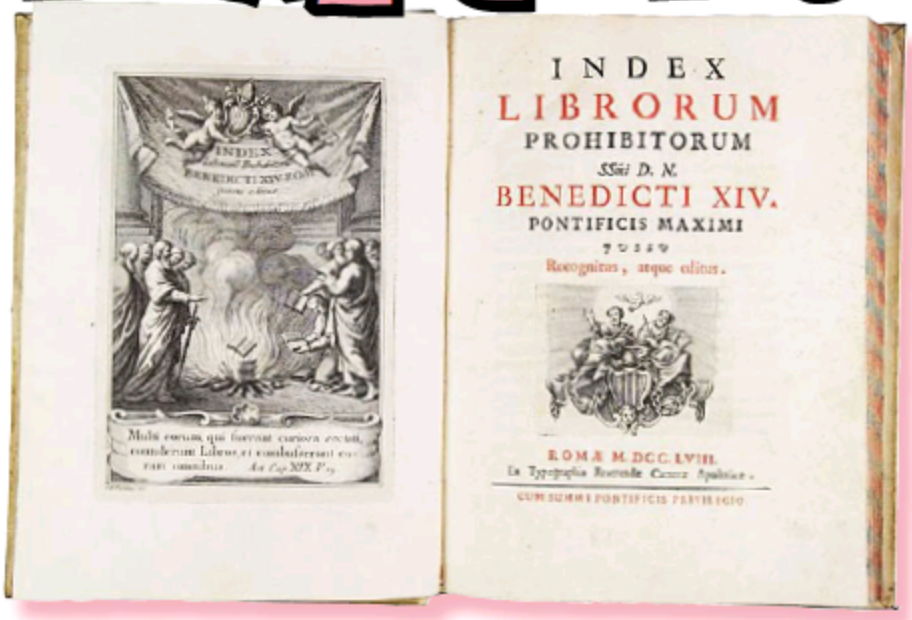
L.T.: Potete aspettarvi il ritorno, a brevissimo, di una straordinaria (e nota) autrice con il suo ultimo lavoro. Poi un nuovo esordio femminile: un nome importante, che abbiamo inseguito a lungo e che siamo entusiasti di presentare con un volume unico geniale che saprà conquistarvi. Proseguiremo con le nostre serie, bimestrali e mensili, fino alla naturale conclusione, e nel frattempo prepariamo le novità che andranno a sostituirle. Avremo sempre un occhio sui nostri grandi autori, come Taniguchi, Maruo, Furuya e Kamimura, e puntiamo a inserirne di nuovi e inediti. Infine, i lettori ci chiedono a gran voce gli art-book: chissà che non si possa pubblicare qualcosa…

LO SPETTACOLO CONTINUA...
In alto nella pagina: *Maiwai* (2023); a sinistra: chiudiamo queste pagine con il volume *PTSD radio* (2024), tra le ultimissime produzioni Coconino/Doku. Tutto da scoprire.

L'ULTIMO APPUNTAMENTO? AL ROGO AL ROGO!

I manga e gli anime non sono un qualcosa a parte, svincolati dalle altre espressioni culturali, pur con le loro peculiarità. Sono come i fumetti occidentali, come i romanzi, come i quadri, come i componimenti musicali... In breve: sono espressioni di pensiero.

di **Silvio Andrei**



LIBRI DA BRUCIARE
L'*Index librorum prohibitorum*, in un'edizione del 1758. Si noti la stampa in antiporta con il rogo dei libri. "Là dove si bruciano i libri, si finisce per bruciare anche gli uomini", scriveva il poeta Heinrich Heine.

Poiché sono espressioni di pensiero, i manga e gli anime devono essere liberi, come lo sono la *Bibbia*, il *Corano*, la *Torah*, *Le centoventi giornate di Sodoma*, il *Mein Kampf* e tanti altri testi che fanno, e hanno fatto, discutere anche per le nefandezze raccontate. Attenzione: nefandezze raccontate, disegnate… Non realizzate dai libri (semmai dagli uomini).

Se abbiamo un po' di raziocinio vediamo la differenza. Se qualcuno ha realizzato alcune di quelle nefandezze, risponda per quello che ha fatto, non per averlo letto o visto o sentito da qualche parte, o disegnato o scritto, o cantato. Si consideri il libero arbitrio. E le librerie devono essere considerate come le chiese, i luoghi di culto, cioè godere di una non ingerenza da parte di censure variamente intese. Capita invece (per esempio) che un romanzo come *Ossessione* di Stephen King, che lo ha firmato con lo pseudonimo di Richard Bachman, sparisca dalla disponibilità in libreria per via della storia narrata, troppo aderente alla realtà statunitense e non solo: un ragazzo vittima di bullismo, Bobby Decker, entra armato in una scuola, spara e uccide.

Il libro sì, le armi no

"Buffo" che il libro di Stephen King sia ritirato e non più stampato, e che le fabbriche di armi non abbiano ritirato i loro orridi strumenti di morte, e quanti usano le armi non le abbiano distrutte. La colpa è della letteratura dunque? È l'autore il mandante, l'assassino? Non l'imprenditore delle armi, non le banche che lo foraggiano, non

ROMANZO MALEDETTO
Ossessione (*Rage*) di Stephen King: negli Usa esce nel 1977, per poi svanire nel nulla. L'edizione italiana è di dieci anni dopo (a destra l'edizione giapponese). Il romanzo è andato all'indice, le fabbriche d'armi producono a pieno regime.

TENTAZIONI DI CARTA
Tinetta (Hikaru Hiyama), Johnny (Kyosuke Kasuga) e Sabrina (Madoka Ayukawa). In Italia ci si è scandalizzati per i nomi modificati di *Kimagure Orange Road*, ma si è taciuto su altri interventi e censure ben peggiori che hanno colpito altre produzioni.

l'operaio che assembla macchine di morte e così mantiene i propri figli uccidendo quelli degli altri, per interposta persona, magari a migliaia di chilometri di distanza…

Facciamo poi notare che l'edizione italiana di *Ossessione* (le prime edizioni italiane sono di fine anni Ottanta) sia disponibile nelle bancarelle ma a prezzi esagerati, proprio in virtù della "proibizione" che grava sul libro. Tutto quello che viene proibito pare valga di più non solo culturalmente, anche materialmente? E forse è il caso di farci un pensiero su questo, magari la censura sottende un lurido aspetto economico. Succede anche con manga e anime, ovviamente.

La dignità, dov'è?

E la cosa che più ci indigna è che di fronte ai soprusi del potere (di qualsiasi potere) che censura, il lettore non si mobiliti, non ci sia una levata di scudi, *in primis* da parte dei vari soloni che si paludano con titoli accademici, scritti sui giornaloni, o esibendo direzioni di luoghi o avvenimenti adibiti a magnificare l'arte: mostre, presentazioni, dibattiti… senza mai incidere sulla libertà di espressione, ma sottoponendosi al giogo della censura. Questi signori lanciavano alti lai contro Valeri Manera (sempre per esempio) perché in un disegno animato i nomi erano italianizzati (il lettore ricorda Johnny, Tinetta e Sabrina?) ma di fronte a cose davvero importanti, zitti e testa bassa. E gli editori *idem*, solo intenti al proprio miserabile gruzzolo… Chiediamo che la dignità prevalga. Chiediamo troppo a un popolo di caproni? (Sia detto con il massimo rispetto e simpatia per gli ovini). Non ci pare di ricordare ci siano fior di delinquenti tra gli scrittori di libri gialli o di horror, e sì che lì di assassini e atti peggiori ne raccontano, né ci pare ce ne siano tra gli autori di fumetti, anche dei più trucidi e osceni. Ma tra i preposti a tutelare la Legge, tra quanti insegnano nelle scuole, tra chi indossa un simbolo religioso… be', il lettore tiri le proprie conclusioni.

Gli odierni scribacchini, temiamo non abbiano coraggio di vera critica. Certo deprecano le leggi che cent'anni fa mettevano al rogo libri, irridono all'*Index librorum prohibitorum* redatto dalle Leggi ecclesiastiche tramite una apposita congregazione, su indicazione di papa Paolo IV, e poi reiterato aggiornando l'elenco fino a poco più di cinquant'anni fa. Magari avanzano qualche sommessa critica sulle censure di fine Novecento ai manga e agli anime. Ma silenzio vile su quanto accade o può ancora accadere.

E con questo ci fermiamo...

Ricordiamo tutto ciò a conclusione di questa serie di "memorie dei manga erotici". Ebbene sì, qui ci blocchiamo per ora. Altre cose ci sarebbero da narrare ma andremmo sul pesante e la verità quando tocca qualche "potere" viene massacrata. Oltre questo non nascondiamo anche qualche difficoltà a ricordare correttamente quanto accaduto (e in questo ci hanno aiutato varie persone che conoscono "certi" fatti).
Altro ci sarebbe da dire dunque, ma lo si potrebbe fare in un Paese dove la libertà di espressione avesse una qualche cittadinanza. Non qui. Non adesso. Ma qui restiamo perché contro i manga e gli anime, i fumetti in generale, la letteratura e le arti gli indici sono sempre puntati. Arrivederci allora. Torneremo presto, comunque, a farci vivi.

CIP BARCELLINI
LE MILLE AVVENTURE DELLA MERAK FILM (II PARTE)

Torniamo da Cip Barcellini, che ha ancora da raccontarci una miriade di episodi legati alla Merak Film e alla Deneb Film, con cui curò adattamenti e doppiaggi di centinaia di anime e produsse tutti i telefilm con Cristina D'Avena.

Intervista di
Emmanuel Grossi

Archivio privato Cip Barcellini

Anime Cult: Ci siamo lasciati, un mese fa, parlando di doppiaggio di cartoni animati. Ci hai accennato che tutto nasce da una cooperativa che avevi fondato…

Cip Barcellini: Quando ho cominciato, a Milano il doppiaggio non esisteva. Si faceva tutto a Roma. A Milano c'era solo il doppiaggio pubblicitario: io ho fatto tanti caroselli, sia come attore, sia come speaker.
Era il 1967, facevo *Molto rumore per nulla* al Castello Sforzesco con una bella compagnia: Ernesto Calindri, Elsa Merlini, Tino Carraro… Regia televisiva di Claudio Fino. Con noi c'era anche Aldo Danieli: era un bellissimo ragazzo, alto, faceva molta pubblicità… Poverino, morì a trentotto anni! Una sera Aldo mi fa: "Sai, sono stato a Roma, ho fatto un piccolo doppiaggio… E se lo facessimo anche a Milano?". "Che cosa?". "Doppiaggio". "Dai, io faccio teatro…". "Però abbiamo fatto tanta pubblicità insieme". "Ma quella è un'altra cosa!". "Dai, pensaci". Lì per lì lo prendo per matto. Poi rifletto: in fondo avevo amici romani che facevano lo stesso e c'erano attori milanesi che andavano a Roma a doppiare… Così abbiamo fondato una cooperativa (non avevamo i mezzi per fare una società): la CDM – Compagnia Doppiatori Milanesi. All'inizio non avevo gente. Così, quando ci arrivava un film, la sera partivo, andavo nei teatri in cui sapevo che recitava qualche mio collega che faceva doppiaggio a Roma e gli dicevo: "Ti va di fare un turno domattina?". Io non ho mai preso un doppiatore che non venisse dal teatro! Certo, prendevo quelli che erano già pratici. Se invece non potevo fare altrimenti chiamavo attori senza esperienza, ma dovevo aiutarli. Mi ricordo che spesso dovevo andare in sala e toccarli con l'indice sulla spalla, altrimenti da soli non partivano. Allora dicevo: "Voi state fermi". Tuc! Tuc! Una specie di: "Vai!". Mi sono capitati grandi attori che al doppiaggio erano una frana e altri meno bravi in teatro ma maestri al microfono.

A.C.: Insomma, l'inizio con il doppiaggio non è stato facile…

C.B.: Dovevo andarmi a cercare la gente. Poi, col tempo, hanno cominciato a telefonarmi attori di Roma che venivano a Milano in tournée o per fare la radio e mi dicevano: "Io ci sono, eh! Sono libero nei tali giorni al mattino e in questi altri al pomeriggio…". Poi pian piano sono nati i doppiatori milanesi… che adesso ho visto che

lavorano quasi tutti a Roma. Ai tempi della CDM eravamo quattro gatti. Avevamo preso in affitto un sottoscala in Corso di Porta Vittoria. Ma non è un modo di dire: era proprio il triangolo sotto una scala, che era stato rivestito di legno e nel quale in corrispondenza dei primi gradini potevi stare in piedi e poi dovevi chinarti… Lì dentro abbiamo messo le nostre cose, i faldoni… L'abbiamo fatto per avere un indirizzo. Davamo qualche lira alla portinaia perché ci tenesse la posta e passavamo a vedere se era arrivato qualcosa… Poi abbiamo preso una ragazzina per l'amministrazione, che però non si dimostrò molto affidabile. Quando facevamo i versamenti per gli attori, lei andava in Posta, tornava con le ricevute e noi le mettevamo in ordine. Un giorno arriva un attore e ci dice: "Perché non mi avete versato i contributi?". "Scherzi? C'è qui la ricevuta!". Lui la guarda e fa: "Ma allora sono quelli dell'INPS che mi stanno fregando, mi hanno detto che non ho versamenti da parte della CDM". La cosa però mi incuriosì. Andammo a fondo e scoprimmo che questa ragazzina aveva una cugina che lavorava alle Poste e le timbrava le ricevute false, e lei si teneva i soldi. Ci siamo detti: la mandiamo in galera. Ma aveva vent'anni, le avremmo rovinato la vita… Grazie al nostro avvocato e a un giudice comprensivo riuscimmo a dirimere la questione e a pagare, grazie al padre della ragazza che restituì il maltolto, tutti i contributi. Si decise però di cambiare nome alla cooperativa. Danieli suggerì: ADC. Gli dicevo sempre, scherzando: "Te la sei intestata". E lui: "Ma come! ADC – Associazione Doppiatori Cinematografici". "No: Aldo Danieli Centonze", che era il suo nome completo. "Non ci avevo pensato". "Sì, figurati!". Al nucleo iniziale si sono aggiunti altri attori, come Carlo Cataneo e Bruno Slaviero, poi ne sono arrivati altri ancora… e la ADC è diventata la cooperativa di Milano.

COMINCIA DA FIVE
Dopo gli esordi come attore e come doppiatore alla Merak Film, Marco Columbo conosce il grande successo grazie alle reti Fininvest, come conduttore e come doppiatore del pupazzo Five.

A.C.: Poi nel 1980 l'hai lasciata per fondare la Merak con Giancarlo Cajo e Ambrogio Ferrario… Ma come è iniziato il tuo rapporto con Canale 5?

C.B.: Avevo doppiato un film con Augusto Di Bono e Marco Columbro: mi pare che fosse la storia di tre cowboy che trovano un bambino e devono allevarlo… Li doppiavamo noi tre. Un giorno da Canale 5 mi dicono che stanno cercando la voce del pupazzo Five e mi chiedono qualche nome: ne faccio un paio, fra cui Columbro. Marco va, vince il provino, doppia Five e da lì parte la sua carriera televisiva. Qualche tempo dopo Columbro viene a sapere che Berlusconi si lamentava del doppiaggio romano, perché non consegnavano in tempo e non lo soddisfacevano. E fa il nostro nome. Vengo convocato ad Arcore. E faccio la mia prima figuraccia. Mi ero comprato una macchinetta inglese, non ricordo neanche più come si chiamasse… tipo una Cinquecento. Arrivo ai cancelli della villa e mi spavento: c'erano cinque-sei guardie del corpo. "Buongiorno, dovrei andare dal dott. Berlusconi". "Ha appuntamento?". "Sì, mi ha chiamato". Controllano. "Sì, Barcellini. Lasci la macchina lì". Io al mio baracchino ci tenevo, avevo paura che me lo rubassero… "Non si preoccupi, lasci lì". Entro e capisco perché mi avevano fatto proseguire a piedi: sul prato c'erano due Mustang e una sfilata di auto di lusso…

Archivio privato Cip Barcellini

LE "PIZZE" DA CANALE 5

«Pasquale Finicelli voleva fare il cantante. Gli proposi di mettersi nelle mani di Alessandra Valeri Manera che mi aveva detto: "Gli facciamo incidere canzoni per ragazzi, come Cristina". Ma lui voleva andare a Sanremo»

Arrivano Berlusconi e Columbro. Ci accomodiamo in giardino. Parliamo: di donne, naturalmente, di estetica, di quadri, ancora di donne… ma mai di lavoro. Io guardavo Columbro, che mi faceva cenno di stare tranquillo. Arriva il tè coi biscotti. Berlusconi parla del mausoleo, delle scuderie… Alla fine mi butto: "Abbiamo passato un bel pomeriggio, mi è piaciuto. Però per il doppiaggio…". "Ah, sì sì". "Come… come mi devo comportare?". Balbettavo.
Esco. Columbro mi dice: "Non ti preoccupare, vedrai". "Ma vedrai cosa?". "Vedrai". Prendo l'auto e torno alla Merak. Il mio socio Cajo mi fa: "Allora?". "Allora mi sa che mi hanno preso in giro, perché non abbiamo parlato di lavoro". "Sei andato fin là e non avete parlato di lavoro? Ma perché non gliel'hai detto!". "E che gli dicevo: parlava solo lui!". Il mattino dopo vado in Merak e vedo uno col camioncino: "Indüva l'è la Merak?". "Qua, è la mia società". "È lü il parün?". "No, non sono il padrone, sono un socio. Ma lei cosa…". "Gh'ho purtà le pizze". "Sì, a mezzogiorno… Cos'ha portato?". "Le pizze!". "Ma quelle del cinema?". "Eh, sì eh!". "E le ha portate alla Merak? Ma chi le manda?". "Canale 5, lì, il Berlusconi". Faccio scaricare… Non voglio esagerare, c'erano quattro mesi di lavoro.

COLPO GROSSO
Nella stessa palazzina in cui la Merak girava i primi telefilm di Licia venivano registrate le puntate di *Colpo grosso*.
E ogni occasione era buona per Pasquale e Sebastian per andare a sbirciare le ragazze...

A.C.: Incredibile!
C.B.: Il pomeriggio chiamo, dopo vari tentativi risponde la segretaria. "Vorrei parlare col dott. Berlusconi per ringraziarlo". "Sì, aspetti un attimo… Dice il dott. Berlusconi se può venire domattina a Canale 5". "Certo". Il mattino dopo mi presento: "Dottore la ringrazio! Sono rimasto senza parole. Siccome non abbiamo parlato…". "Niente, niente. Bene così.
Io avevo già chiesto su di lei. D'ora in poi per qualunque cosa inerente al doppiaggio parlerà col dott. Bernasconi". Non sapevo neanche chi fosse. "Bernasconi: la Merak sarà la nostra responsabile per il doppiaggio milanese".
Io non capivo più niente… Da allora credo di aver visto Berlusconi sì e no un'altra volta.

A.C.: Dove ebbe inizio l'attività della Merak?
C.B.: La prima sede fu alla Fono Roma. Noi avevamo il primo piano con le sale, al secondo facevamo traduzioni e adattamenti e al terzo c'erano un paio di uffici. Al piano terra c'era Tele Lombardia, dove veniva registrato *Colpo grosso*, ma le ragazze, per cambiarsi, usavano come camerini due stanze al terzo piano: tu aprivi l'ascensore e ti trovavi davanti due belle figliole con le tette di fuori. Le prime volte capitava per caso, poi abbiamo iniziato a farlo apposta: quando sentivamo che l'ascensore saliva o scendeva, lo chiamavamo al piano…

A.C.: Sebastian Harrison mi raccontava su «Anime Cult» N. 10 che spesso lui e Pasquale Finicelli si intrufolavano negli studi di *Colpo grosso*…
C.B.: Figurati quei due lì! Come se non bastassero le tonnellate di ragazze che li aspettavano la sera fuori dagli studi, e io dovevo farli uscire da qualche altra parte… Una sera fui chiamato in piazza Duomo: erano andati in Galleria e subito si era creata la folla, loro si erano rifugiati in un bar ma le ragazze si accalcavano e impedivano ai camerieri di lavorare. Venne un casino! Abbiamo dovuto farli uscire da una scala che dava sul retro. Un'altra volta mi chiamò il proprietario dell'appartamentino che avevano preso in affitto: avevano rotto i letti e glieli ho dovuti pagare… D'altronde erano i più belli, i più appariscenti… e poi facevano Mirko e Satomi: già solo per il fatto di vederli in televisione, le ragazzine diventavano pazze!

A.C.: So che sei rimasto legato a entrambi…
C.B.: Pasquale e Sebastian sono due bravi ragazzi. Sono tra i pochi, di quei tempi, con cui sono rimasto ancora in contatto. Con Sebastian ci scriviamo soprattutto su Facebook, perché vive gran parte del tempo negli Stati Uniti. Finicelli invece è pazzesco: non c'è Pasqua, Natale o compleanno che non arrivi la telefonata: "Cip, come stai, stai buono?". Ogni tanto lo incontro per strada, abita da queste parti: ha una compagna, è l'uomo di fiducia di un uomo d'affari… Talvolta mi dice: "Avrei dovuto darti ascolto, Cip".

A.C.: In che senso?
Pasquale non voleva fare l'attore, voleva fare il cantante. Dopo i telefilm di Licia gli avevo proposto di mettersi nelle mani di Alessandra Valeri Manera. Lei stessa mi aveva detto: "Lo facciamo entrare nella squadra di Canale 5, gli facciamo incidere canzoni per ragazzi, come Cristina". "No Cip, non è cosa. Io voglio andare a Sanremo". "No – gli dicevo – se stai con quella gente finisci a San Vittore, altro che Sanremo!". Era stato agganciato da un manager napoletano che come prima cosa gli aveva fregato la macchina, dicendo che ne aveva bisogno per organizzare i concerti… "No Cip, chillo è buono!". Bastavano due secondi per capire che tipo era. Gli ha promesso mari e monti, ovviamente senza avere alcun tipo di agganci, poi è sparito. Ma ciò che mi consola è che oggi Pasquale è una persona serena e soddisfatta del proprio lavoro. Bene così.

A.C.: Sebastian mi raccontava anche che all'inizio venivano tutti convocati tutti i giorni; nelle serie successive, invece, solo se avevano delle pose…
C.B.: Certo, perché all'inizio non eravamo organizzati! Il direttore di produzione di cui ti parlai e la gente che si era portato dietro non erano capaci! Infatti la seconda serie ho cambiato quasi tutti. Basti pensare a quello che accadde in montagna…

ROSA, GIALLO E CELESTE
Anche in esterni, Cip non ha mai rinunciato alle colorazioni tipiche di Licia & C. Da notare, nella foto in basso a sinistra, il rosa-celeste della balaustra ridipinta in Valsesia.

IL MISTERO DEL BOSCO DIPINTO

A.C.: In montagna?

C.B.: La prima serie, *Love me Licia*, venne girata alla Fono Roma, per le strade di Cologno e un pezzo in Valsesia, dove ho casa. Andammo su tutti: Cristina, i ragazzi, noi della produzione… Girammo in vari punti e soprattutto nella discoteca Igloo di Varallo: allora andava molto di moda, si chiamava così perché era fatta proprio a forma di igloo. Dovevamo girare un concerto dei Bee Hive e, siccome sapevo che l'Igloo era sempre pieno, mi son detto: perché devo pagare tutte le comparse? Allora quindici giorni prima ho messo fuori dei cartelli con scritto che avremmo girato lì delle scene per la televisione – a quei tempi bastava dire così che la gente impazziva – e tutti quelli che fossero andati all'Igloo sarebbero entrati gratis. Il proprietario era un amico. Ho fatto arrivare la banda musicale di Rossa, che è il paese dove ho la casa, le donne in costume valsesiano, un gregge di pecore… Se non ricordo male, il regista – poveretto, è morto da anni – era Mauro Ivaldi, il marito di Carmen Villani. Col quale diciamo che non ebbi rapporti sereni… Quella sera c'era l'obbligo di liberare la strada entro un'ora, perché i vigili di Varallo avevano bloccato l'unica strada che porta ad Alagna… Avevo da coordinare più di mille persone, ero preoccupatissimo! Ricordo che mio cognato mi disse: "Ho sempre pensato che tu non hai mai lavorato in vita tua. Ti ho visto stasera: non ti invidio". Vado da Ivaldi e gli dico: "Senti Mauro, mettiamo tre telecamere, una lì davanti, una qua, una là. Tu gira tutto quello che vuoi. Ma mi raccomando: quando do il via, gira il più possibile! Poi ci penso io al montaggio". "Va bene, va bene". Finalmente, dopo due ore di preparazione, arriva il momento di girare. I vigili fermano il traffico, i Bee Hive sono sulla macchina, tutti sono pronti… "Mauro, vai!". "Sì. Azione!". Vengono giù dalla montagna le pecore, arriva la banda musicale, la macchina dei Bee Hive, settecento persone intorno, io tutto contento… "Stop! Va bene".

> «Così come avevamo fatto in Fono Roma, anche in montagna abbiamo dipinto la strada, i paracarri... Le macchine sbandavano perché vedevano la strada azzurra e non capivano più niente...»

MANCANO LE PECORE
In basso: l'epica sequenza dall'ep. 23 di *Love me Licia*, girato vicino la discoteca Igloo in Valsesia. La folla convocata era il triplo di quella poi vista in tv (e c'era anche un gregge di pecore!), ma il regista combinò un pasticcio irrecuperabile.

"Scusa Mauro, in che senso 'va bene'? Hai girato?". "No, ho fatto la prova". "Cosa?". Mi fa, con la sigaretta in bocca: "E vabbè, adesso la rifacciamo". Avevo in mano una mazza, di quelle per mettere i picchetti: gliel'ho tirata dietro, l'ho mancato per un pelo. Quando perdo il lume della ragione è meglio starmi lontano. Ho cominciato a urlargli contro, cacciandolo dal set. I vigili minacciano di riaprire la strada, io non ho un metro di girato. Tento di corromperli con i dischi di Cristina D'Avena. Il capo dei vigili di Varallo me lo rinfaccia ancora

adesso: corruzione di pubblico ufficiale. Poi, mosso a pietà, mi concede una proroga: "Ma non più di mezz'ora". Allora: "Indietro, indietro!", le pecore, la banda… Finalmente riesco a rimetterli tutti in posa. "Azione!". I tre operatori girano tutto quello che possono, faccio stringere l'inquadratura sulla macchina dei Bee Hive per non far vedere che c'è poca gente (gli altri sono già a ballare), poi abbiamo montato: è venuto quel che è venuto, ma siamo riusciti a portare a casa il girato.

A.C.: Che avventure!
C.B.: Be', ma lì in Valsesia ci siamo anche divertiti. Sai, stare dal mattino – cominciavamo alle nove, le dieci – fino alle sei, sei e mezza di sera… se non ti divertivi un po' diventavi matto. Supplivamo con gli scherzi.

A.C.: Pure gli scherzi?
C.B.: Senti questo. Così come avevamo fatto in Fono Roma e nelle strade vicine, anche a Rossa abbiamo dipinto la strada, i paracarri… Le macchine spesso sbandavano perché vedevano la strada azzurra e non capivano più niente… Il popolo di Rossa aveva anche scritto su un muro: "Viva i Bee Hive!". È rimasto lì vent'anni, poi è caduto il muro sennò ci sarebbe ancora oggi… Una sera stavo parlando con il regista e l'organizzatore, quando si avvicina un uomo, col cappello in testa e le mani raccolte dietro la schiena. Sai quei tipi che, quando stai parlando, si intromettono per sentire quello che dici? Per prendermi gioco di lui, faccio: "Allora siamo d'accordo: una foglia sì e una foglia no", e strizzo l'occhio al regista. "Una foglia azzurra e una gialla, una azzurra e una gialla". Il regista sta al gioco e mi risponde: "Sì, stanotte". "Quante saranno? Ventisette, ventotto milioni?". "Allora giallo e azzurro?". "Sì. Stesso colore però! Non me le fate un po' celesti e un po' turchesi!". Siccome c'erano già pitturati i paracarri e la strada, questo qui guarda su e fa: "Scusa monsù". "Dica". "Ma dovete dipingere il bosco?". "Sì, per forza. Ha visto? Mica possiamo lasciare il bosco verde, fa contrasto con la strada azzurra". "Ah… È un lavoraccio, neh?". "Già".

La valigia dell'attore

La mia vita è stata un'avventura. Mi ritengo un uomo fortunato, mi è andata abbastanza bene. Tante volte ci penso: ho fatto cose da pazzi, un altro magari l'avrebbero preso a calci. Se inizio a parlare di teatro, poi, vado avanti tre giorni. Che personaggi! Li ho conosciuti tutti: di alcuni sono diventato amico, con altri ho solo lavorato, in teatro, in radio... Paola Borboni, Sarah Ferrati, Lina Volonghi, Elena Zareschi, il mio caro amico Gianrico Tedeschi, un altro amico del cuore Arnoldo Foà... e la compagnia con cui feci *Il giardino dei ciliegi*, regia di Giorgio Strehler: Valentina Cortese, Giulia Lazzarini, Renato De Carmine, Franco Graziosi, Gianni Santuccio, Renzo Ricci, Monica Guerritore giovanissima... Eppure se dico che sono stato dieci anni con Strehler non frega niente a nessuno, se dico che sono il produttore dei telefilm di Cristina tanti quarantenni e cinquantenni impazziscono! Non ho mai capito perché, e mai lo capirò.
Ma nella mia vita ci sono stati anche i caroselli, i libri, i quadri... E i viaggi! Ho tratto dei libri dai miei taccuini di viaggio. Ho anche dato alcuni filmati a Canale 5 per i documentari. Ad esempio quello dei coccodrilli in Australia: io ero sul battello, avevo legato della carne a una specie di lenza e loro saltavano fuori dall'acqua per mangiarla. O le immagini girate nel Botswana: tre o quattro leoni che sbranano un bufalo. Molti video li potete vedere sul sito www.cipbarcellini.com o sul canale @cipbarcellini di YouTube, che sto rifacendo in questi giorni. Dico sempre che non mi dispiace morire, perché non me ne frega più un cazzo di questo mondo... Però il cimitero di Key West in Florida, la città dove viveva Ernest Hemingway e in cui ci sono le lapidi con sopra frasi carine o divertenti, mi ha fatto venire un'idea: ho fatto giurare a mio figlio che sulla mia tomba farà scrivere *"Sono momentaneamente assente"*. Perché tornerò.

MEGLIO VERDE O TURCHESE? Le protagoniste femminili di *Love me Licia* con sullo sfondo il bosco di Rossa: Cip disse che andava ridipindo foglia per foglia... era solo uno scherzo, ma c'è chi l'ha preso sul serio!

Ma non finisce lì. Andiamo a cena, nel ristorante di un mio amico. Vicino al nostro tavolo trovo il tizio con la moglie. Mi saluta. Poi sento la moglie che gli dice: "Tì t'è pròpi stùpid, neh!". "Varda che ho sentì mi, monsù là: una biov e una giàun". "Ma va', va'. Al pijant in giro!". Parte in quarta: "Monsù". "Dica". "Ne fate una azzurra e una gialla?". "Sì, stanotte". "T'è vist, scema d'una scema?". L'indomani andiamo a girare, ovviamente col posto normale. Arriva lui: "Non l'avete fatto?". "Non so se ha sentito stanotte, verso l'una, l'una e mezza: ha piovuto, proprio mentre cominciavamo". "Ah… E adesso come fate?". "Eh, dobbiamo tenere il bosco verde". "Che peccato!". "Purtroppo!".

LA SECONDA SERIE DI LICIA

A.C.: Non ho parole… A proposito di vernici: avete proceduto alla stessa maniera anche per le serie successive del telefilm?

C.B.: No, non potevamo continuare a dipingere i muri della Fono Roma! Avevamo lasciato la Fono Roma e aperto in viale Spagna, la prosecuzione di corso Europa, dove sta la Fininvest: una palazzina su tre livelli, un po' all'interno, col giardino, i posti macchina… una bella struttura! Al piano terra c'erano cinque sale, il mio ufficio e quello della ragazza all'entrata; al primo piano quattro uffici più due piccoli; al secondo altri tre. Sotto si faceva doppiaggio, al primo mixaggio e post-produzione, al secondo traduzioni e adattamenti. C'era anche un ultimo piano con due ufficetti: in uno andavano a fare traduzioni, nell'altro qualche volta ci dormiva Carrassi, che non riusciva a trovare casa e così faceva anche da guardiano allo stabile.

Ma continuavamo a non avere il teatro di posa… Quando ci commissionarono la seconda serie, *Licia dolce Licia*, presi in affitto una cascina bruciata, vicino a Cologno: in mezzo a un prato c'era una cascina che aveva preso fuoco, il tetto era stato rifatto ma la cascina era tutta nera. Però c'era tanto spazio. L'ho fatta imbiancare con la calce viva e i muri li abbiamo ritirati bianchi, è venuta una cosa dignitosa. Il nostro errore è stato però di non considerare che stava in un prato che era sotto il manto stradale di almeno un metro. La notte prima del primo giorno di riprese è venuta una pioggia torrenziale, arriviamo lì al mattino e c'è un lago. E in fondo la cascina: per fortuna era un po' più

> «Per *Licia dolce Licia*, presi in affitto una cascina vicino a Cologno, però la notte prima del primo giorno di riprese è venuta una pioggia torrenziale, arriviamo lì al mattino e c'è un lago»

esclusiva edicola.it

alta, non era proprio invasa dall'acqua, ma il prato era uno stagno. Ci mettiamo a cercare un falegname. Ci indicano un vivaio: andiamo, compriamo degli alberi e li carichiamo su un camion. In sette-otto uomini hanno messo giù gli alberi, sopra hanno steso delle assi e hanno creato una passerella per attraversare l'acqua e arrivare allo studio.

A.C.: Una sistemazione davvero di fortuna!
C.B.: Ho detto ai miei soci: "Ragazzi, non possiamo andare avanti così!". Ci siamo messi in cerca di un teatro di posa da comprare, ma non abbiamo trovato niente se non a prezzi spaventosi… Un giorno arriva un signore che aveva portato il figlio a fare una particina e ci dice: "Ma voi state cercando?". "Sì". "Siete stati da?…" e mi fa un cognome. Prendo appuntamento. Per fortuna questa persona aveva una nipotina con un amore viscerale per Cristina D'Avena. Mezz'ora dopo ci porta davanti ai nostri uffici: sull'altro lato della strada faceva bella mostra di sé un grande cubo, un capannone, che tuttora esiste in viale Spagna. "L'avevamo davanti agli occhi e non ci siamo mai accorti che fosse in vendita". "Infatti non lo era". Non commentiamo l'enigma ed entriamo: dentro c'era un prato con quattro pecore che pascolavano.

LA CASCINA BRUCIATA
Per la seconda serie derivata da *Kiss me Licia*, *Licia dolce Licia*, la Merak Film abbandonò i locali ridipinti della Fono Roma, ma non la colorazione squillante di personaggi e ambienti, che dovevano essere "come in un cartone animato".

A.C.: Nel teatro di posa?
C.B.: Sì, perché non c'era niente: c'erano solo i muri perimetrali, lo sfogo davanti, lo sfogo laterale e uno sfogo dietro, tutto cemento, tutto chiuso. Dentro, niente. Dico: "Scusi ma… questo che cos'è?". "Un potenziale teatro di posa". "Ok, ma non possiamo mica girare qui!". "Certo!". "Sta scherzando? Fra due mesi dobbiamo cominciare!". "E fra due mesi avrete lo studio come lo volete". "Ma quanto ci viene a costare?". "Domani ne parliamo. Però una cosa mi dovete dire: quando girate qua dentro, io qualche volta posso venire con la mia nipotina?". Ho pensato: ho sfruttato la minorenne. "Certo, quando vuole!".

"CIP SE NE VA, VI SALUTA!"

«Stavo andando a Cologno, erano le sette del mattino. D'un tratto mi sono detto: a settant'anni sono qua, che guido la macchina all'alba in mezzo al traffico... ma perché?»

UNA LICIA DOPO L'ALTRA
L'avventura di Cip Barcellini con i telefilm di Licia/Cristina D'Avena è proseguita fino all'ultima serie: *Cristina, l'Europa siamo noi*, del 1991. Ma solo dalla terza: *Teneramente Licia*, hanno potuto contare su di un vero teatro di posa.

Il giorno dopo siamo di nuovo lì: spara una cifra, rifiutiamo, ne spara un'altra, tiriamo sul prezzo… finché dico: "La nipotina la vuole soddisfare, sì o no?". "Avete vinto voi. Io ho il cuore che piange per quella bambina". Abbiamo comprato e lui ha rispettato tutte le richieste di costruzione e i tempi di consegna. Avevamo detto sessanta giorni: al cinquantaquattresimo era tutto a posto. E finalmente abbiamo potuto girare in un vero teatro di posa! A partire dalla terza serie, *Teneramente Licia*, abbiamo girato sempre lì, tutto quanto.

A.C.: E quando i telefilm con Cristina sono terminati? L'ultimo fu *Cristina, l'Europa siamo noi* del 1991…
C.B.: Quando a Canale 5 non avevano studi liberi, venivano a girare da noi pezzi di trasmissioni.

A.C.: Finché poi non hai deciso di lasciare la società… Che cosa ti ha spinto?
C.B.: Era il 2006, avevo quasi settant'anni. Stavo andando a Cologno, erano le sette del mattino. D'un tratto mi sono detto: "A settant'anni sono qua, che guido la macchina all'alba in mezzo al traffico… Ma perché?". Sono arrivato in Merak e ho detto ai miei soci: "Non so come la pensate voi. Io penso che me ne vado". "Come, te ne vai!?". "O me ne vado, o compro tutto". "Ma perché?". "Perché non mi va più, non mi piace come stiamo lavorando, è diventata una *routine*". A quei tempi già facevo qualche mostra di pittura, avevo altri interessi… "Allora vendiamo". "Benissimo: compro tutto". Siamo andati avanti così per tre giorni, poi è arrivato Ambrogio e mi ha detto: "Ho parlato con la mia famiglia, siccome hai detto che saresti anche disposto a vendere…". "Sì, per me è lo stesso". "Allora comprerei io". E Cajo: "Se vai via tu, vengo via anch'io". E abbiamo venduto. Ricordo il giorno in cui andai via: smantellai il mio ufficio, regalai dei quadri alle mie collaboratrici e alla segretaria… "Cip se ne va, vi saluta!". Alcuni tecnici che stavano nell'altra stanza sono corsi a salutarmi, qualcuno mi ha mandato una lettera di ringraziamento… ma c'è stato anche chi non si è nemmeno alzato dalla sedia. Compresi certuni che devono a me anni di lavoro ben retribuito. È la vita!

Archivio privato Cip Barcellini

LA POSTA DI «ANIME CULT»

ANIME e CORE

Domande, critiche, curiosità; desideri, ricordi, suggerimenti? Scriveteci! L'indirizzo è: animecult@spreacomics.it

a cura di Vincenzo Perrone

ODE ALL'EDICOLA!

IN BUONA COMPAGNIA
Qui a sinistra: Dan & Dav (chissà chi è l'uno e chi l'altro) con Pietro Ubaldi e Stefano Bersola... ma ci hanno inviato foto di tutti i tipi con una serie di travestimenti strepitosi!

«Siamo due fratelli gemelli di Ancona, Daniele e David, o anche Dan e Dav. Vogliamo ringraziarvi per tutte le vostre pubblicazioni in ambito di cartoni animati (noi li chiamiamo così, siamo vecchio stampo ^^') e manga. Vi ringraziamo perché avendo noi un'edicola, con le vostre riviste avete dato una nuova visibilità alla nostra attività. Noi stessi ne siamo "affamati" fruitori. L'edicola era un punto di riferimento importante, qui viene la nostalgia data dall'età, dove trovare e coltivare le proprie passioni. Con il tempo però questo è andato scemando. Sempre meno persone (soprattutto giovani) comprano fumetti e/o riviste in edicola. Questo è triste. Non si può sentire che si preferisce leggere qualcosa da internet. Lungi da noi voler demonizzare il web. Senza questo non sarebbe possibile neanche scrivere questa mail. Inoltre la rete dà molti sbocchi (anzi cogliamo l'occasione, se siete curiosi, di lasciarvi il link del libro scritto da David *https://bit.ly/3w6PZtr*)».

«Però dove lo mettiamo il tipico odore della carta? dell'inchiostro? La magia che si prova quando si sfoglia qualcosa? E vedere file e file di costine colorate dei volumi messi sugli scaffali è una gioia anche per gli occhi. Da piccoli, andare in edicola a "spulciare" le varie uscite era una festa, farsi ammaliare da quel fantastico mondo. I genitori facevano quello che potevano. Non riuscivano a soddisfare tutte le nostre richieste. Però almeno un fumetto a testa non mancava. "Paperinik" e "Paperino mese" furono i primi ad essere collezionati. Poi non possiamo scordare Ranma (primo manga letto e comprato), Sailor Moon, Dragonball deluxe (prima collezione manga avuta dal primo all'ultimo numero, la prima non si scorda mai). E un Topolino a disposizione quando ancora non sapevamo neanche leggere c'era sempre. Le figure si potevano guardare comunque! Per non parlare delle tartarughe ninja. Quelle tempestavano la casa. E che dire degli album di figurine!?... L'edicola era davvero un "negozio magico". In vacanza, era la prima cosa che cercavamo; andando a scuola, era una tappa fissa! E oggi, nonostante le varie lauree conseguite, l'edicola è il nostro lavoro!»

Dan & Dav

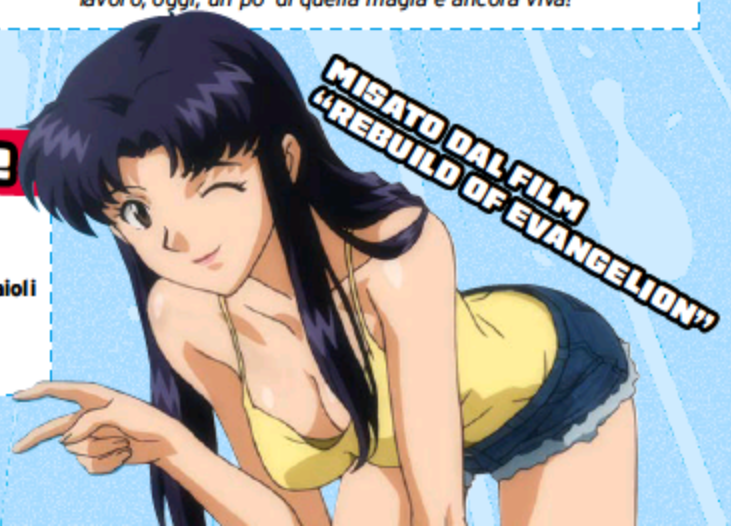
Ma che magnifica lettera! Luuuuunghissima (ne abbiamo dovuto, a malincuore, tagliare ampi stralci, soprattutto la parte in cui tessete le nostre lodi, che abbiamo gradito!). Ci è piaciuto tornare con voi ai meravigliosi tempi in cui le edicole, tutte le edicole, erano davvero un "negozio magico", e ci riempie di gioia pensare che con il nostro lavoro, oggi, un po' di quella magia è ancora viva!

PASSIONI DI CARTA #2

A parte le dieci bellissime da voi già citate in «Anime Cult» 11 io direi anche la signorina Misato Katsuragi di Evangelion!

Giacomo Mollaioli

Doverosa aggiunta, Giacomo!
Anche Gigi la Trottola sarebbe d'accordo!



GORDIAN IL ROBOT MATRIOSKA

Nel 1978 la Tatsunoko riprova a misurarsi con il genere robotico. Il risultato finale è *Gordian*, serie composta da 73 episodi, che presenterà al pubblico parecchi elementi innovativi e originali per il genere.

di **Giorgio Messina**

Al timone del progetto "Gordian" troviamo il talentuoso sceneggiatore Yu Yamamoto, che ha contribuito al successo della *Time Bokan* e che rivedremo anche in seguito su altri successi come *Gundam* e *Bryger*. L'originalità inizia direttamente dal nome del robot: Gordian, chiaramente ispirato al mito dell'inestricabile nodo gordiano, a sottolineare l'indissolubile rapporto tra pilota e i robot che formano questo mecha. Il nome, inoltre, traslitterato nella pronuncia occidentale, ricorda anche per assonanza "guardian", cioè guardiano, e Gordian in effetti, come vedremo, sarà il guardiano dell'umanità.

Il Far West del futuro

Lo spettatore scopre, episodio dopo episodio, che in seguito a un cataclisma avvenuto negli anni Ottanta del XX secolo, la Terra si presenta brulla come un immenso Grand Canyon in un distopico Far West del futuro. E come nel vecchio West, anche questo mondo è parecchio allo sbando.

SPADA E PISTOLA
In apertura: l'arma più potente di Gordian è una spada con cui fa a pezzi i robot che i Madocter gli scatenano contro (per il resto, Daigo è praticamente un cow boy).

Daigo va a Victor City

Il protagonista è Daigo, spaccone ma di buon cuore e altruista, che, accompagnato dalla pantera nera robotica di nome Clint, va a Victor City per arruolarsi nei Mechacon, una sorta di cavalleria meccanizzata del futuro, che combatte contro gli invasori Madocter. Daigo scoprirà presto i molti segreti che suo padre, il Dottor Otaki, prima di morire, gli ha nascosto finché non fosse stato pronto. Lo scienziato infatti ha costruito una base nascosta, chiamata Santore, situata nella montagna che sovrasta Victor City, che con dei volti scolpiti nella roccia ricorda molto il Monte Rushmore in Dakota. Daigo scopre anche di avere una sorella, Saori, che è la custode di Santore e della tecnologia lì nascosta, utile a realizzare il misterioso Progetto X. Daigo,

infine, è anche il prescelto per guidare il potente Gordian, poiché il padre ha sviluppato il robot in modo che sia compatibile solamente con lui, sia fisicamente che mentalmente.

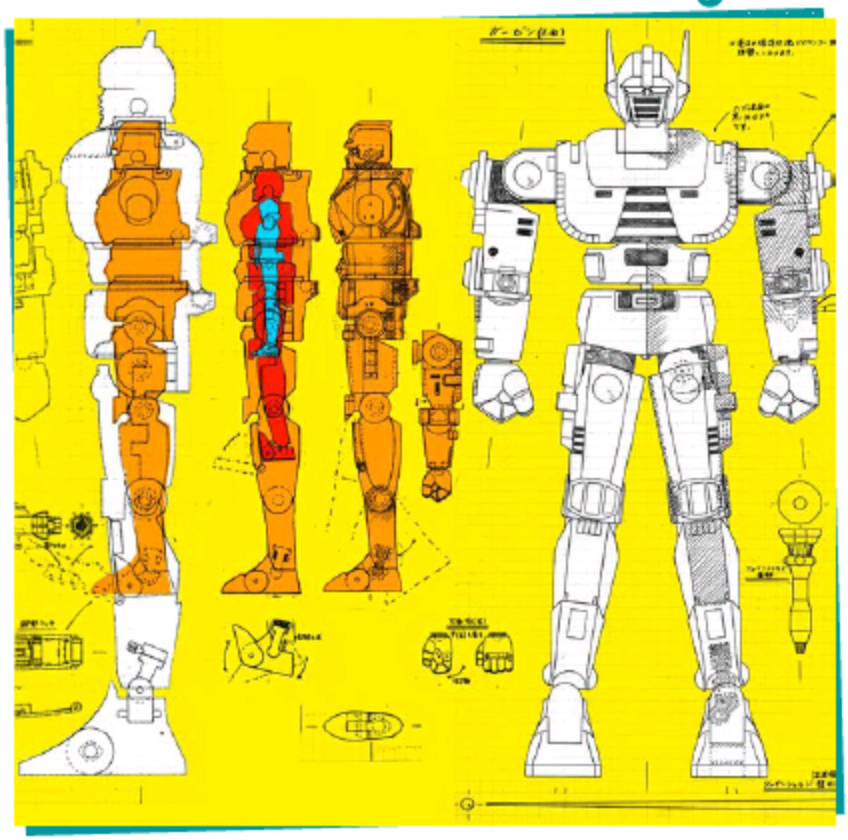
Uno e... trino

Ma, come cantavano i Superobots nella iconica sigla italiana, Gordian è in realtà formato da tre robot, di dimensioni diverse che, in modo del tutto originale rispetto a quanto visto fino a quel momento, si combinano tra loro come una "matrioska". Ovvero, come fossero ognuno l'armatura dell'altro. Con una spettacolare sequenza, Daigo entra nel più piccolo dei robot, Proctesser, che a sua volta entra in Derringer, il robot intermedio, che a sua volta può essere contenuto in Garbin, il più grosso dei tre.

Il ragazzo li controlla telepaticamente: senza di lui non possono né combattere né riunirsi in Gordian, cioè la massima potenza sviluppabile. Il design dei tre robot risulta comunque molto semplice e già incanalato verso il realismo che vedremo esplodere in Gundam, ma l'espediente della "matrioska" rende il robot molto famoso tra i telespettatori, anche quelli italiani, tra cui diventano molto ambiti i giocattoli, molto curati, prodotti da Bandai e importati da Ceppi Ratti.

I malvagi Madocter

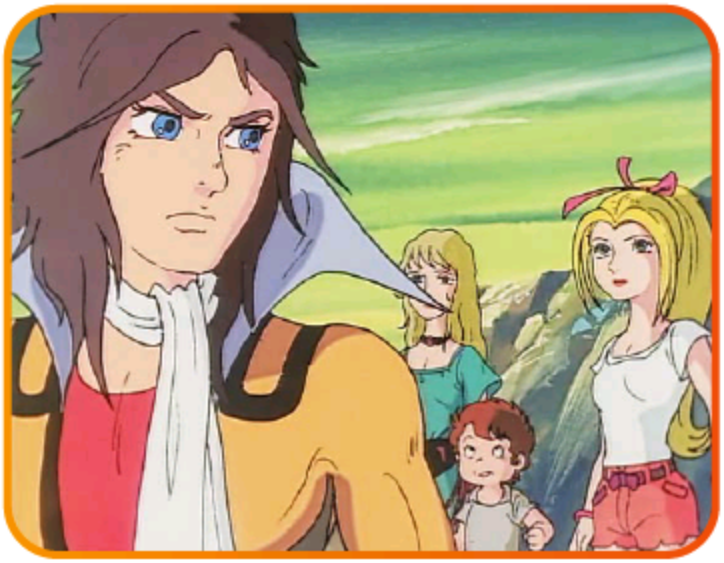
I terribili Madocter, guidati da un'entità malvagia che si fa chiamare il Gran Maestro Dokuma, discendono dagli abitanti del pianeta Dokma, cioè l'attuale Marte, che cinquantamila anni fa migrarono sulla Terra in seguito al conflitto con gli abitanti di Estrom, un satellite di Ricones. Gli Estromiani, arrivati anche essi sulla Terra, combinando i loro geni con l'uomo di Neanderthal avevano creato l'Homo Sapiens, mentre i Dokmani con lo stesso processo diedero vita ai Madocter. E furono proprio i Madocter ad assassinare il Dottor Otaki sedici anni prima dell'inizio delle vicende della serie. Autoproclamatasi razza eletta, il loro obiettivo è quello di eliminare la razza umana, considerata inferiore, e portare a compimento il misterioso Progetto X, così come scritto nell'Apocalisse vergata dal Gran Maestro Dokuma, l'entità a capo della loro razza.



UNO DENTRO L'ALTRO
Disegni di progettazione del giocattolo di Gordian, della linea Soul of Chokogin (GX-95). Nel fotogramma in basso, da sinistra: Daigo, Saori, il piccolo orfano Chokoma e Rose.

Godam, il primo robot Tatsunoko

La casa di produzione fondata dai fratelli Yoshida si era già misurata con il genere robotico nel 1976 con *Godam*, andato in onda su TV Asahi per 36 episodi da aprile a dicembre, ottenendo un successo probabilmente inferiore alle aspettative. Godam, andato in onda anche in Italia nel 1984, però, cercava di avvicinare i robot giganti all'estetica delle serie *Time Bokan*, la macchina del tempo che aveva reso popolare la Tatsunoko in patria nel 1975. Ci ripromettiamo di parlare più approfonditamente di *Godam* nel prossimo numero.



MECCANISMI AFFASCINANTI
A sinistra: Daigo e i tre robot che compongono Gordian: Proctesser (il più piccolo), Derringer (di taglia media), Garbin (il robot più grande). Qui di fianco e sotto: con la pantera robotica Clint; più in basso: in uno spettacolare kit Bandai.

Una serie di colpi di scena

Il ritmo delle puntate è serrato e la serie, dipanandosi per 73 episodi, è caratterizzata da molti colpi di scena. Uno di questi è che il segreto della potenza di Gordian e delle capacità di Daigo si trova nell'X-Tron, minerale alieno proveniente dalla cometa Ricones (Sokones nell'originale), responsabile del disastro che ha colpito il nostro pianeta. Un materiale dalle incredibili capacità, che però era necessario purificare. Operazione svolta dal Dottor Otaki nel sottosuolo di Victor City, ed è proprio in questi sotterranei, scoperti per caso, che Daigo viene accidentalmente in contatto con l'X-Tron puro, scoprendo che quel materiale è in grado di trasformare "l'energia emozionale" umana in una vera e propria fonte di energia. Intanto, però, la situazione precipita…

Lo Schermo del Sole

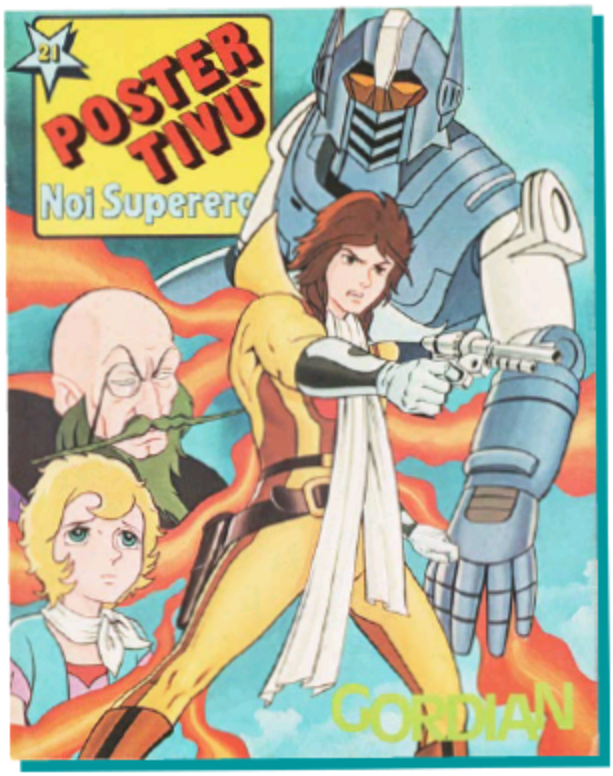
L'esercito di Victor City perde il controllo della città. I Mechacon e una parte della popolazione si rifugiano a Santore e, quando il conflitto sembra in fase di stallo, i nostri eroi scoprono il leggendario "Schermo del Sole", fenomeno naturale, inspiegabile scientificamente, che secondo credenze indiane e madocter preannuncerebbe l'arrivo di una tremenda catastrofe globale. Seguendo le tracce del fenomeno i nostri eroi si imbattono in Adam III, ultimo sopravvissuto del pianeta Estrom. L'alieno racconta a Daigo e agli altri la storia del conflitto tra Dokma e Estrom e rivela che esiste, nascosta sul pianeta, una gigantesca astronave, chiamata Anoha, realizzata dagli Estromiani per abbandonare la Terra in caso di un nuovo disastro. Il Progetto X quindi è in realtà un piano per salvare gli abitanti della Terra da una nuova catastrofe e trovare un nuovo pianeta abitabile. E una nuova catastrofe è davvero in arrivo…

Ugape, asteroide di Ricones, sta per entrare nell'orbita terrestre e la presenza di X-Tron nel

Un po' di Mazinga nel manga di Gordian

In Giappone le riduzioni a fumetti degli anime, quando questi non sono tratti da manga, prende il nome di "comicalization" o, più brevemente, "comicalize". L'autore più famoso di questo genere di adattamenti è sicuramente Gosaku Ota, conosciuto soprattutto per la versione a fumetti "matura" di Mazinga Z, Grande Mazinga e Goldrake e a sua volta ideatore del poco fortunato anime robotico *Gloizer X*. Ota si occupò di realizzare anche la versione manga di Gordian, sulla rivista «Bouken Ou», pubblicata da Akita Shoten.

suo corpo celeste provocherà una nuova e devastante era glaciale che renderà il pianeta inabitabile. L'astronave Anoha viene rinvenuta ma per avviarla serve l'X-Tron. Il prezzo da pagare sarà carissimo. Victor City sarà completamente rasa al suolo dai Madocter, la pantera Clint morirà per salvare Daigo e lo stesso Dottor Otaki, che, per salvarsi dalla morte, era rinato come l'intelligenza artificiale che governava i sistemi di Santore, sacrificherà la sua esistenza elettronica per salvare l'astronave dai nemici che vogliono impossessarsene. E i "cattivi"? Il gran maestro Dokuma, rivelatosi una entità bio-tecnologica, fuggirà nello spazio insieme ai suoi seguaci Madocter sconfitti.



Viaggi spaziali e paradossi temporali

La decisione da prendere, a questo punto, sarà ancora più tragica. La popolazione di Santore si divide in due fazioni. Una parte, tra cui Daigo, decide di partire verso l'ignoto con l'Anoha alla ricerca di un nuovo pianeta su cui vivere. L'altra parte decide invece di rimanere nella base, solido rifugio alimentato dall'X-Tron, e attendere così la fine della Nuova Era Glaciale.

Nello spazio, però, i pellegrini a bordo dell'Anoha dovranno continuare a combattere contro i Madocter. Per un curioso paradosso temporale, in stile *Star Trek*, l'astronave si imbatte anche nella nave spaziale di Santore, su cui si trovano i figli degli amici che hanno lasciato sulla Terra, prova questa che la razza umana è riuscita a sopravvivere. Il viaggio proseguirà quindi fino a quando non verrà intercettato un segnale dalla Zona 9.999, un punto di contatto tra il nostro universo e un universo parallelo chiamato UltraCosmo. Solo l'Anoha può attraversare quel varco, e mentre tenta di farlo viene attaccata dai Madocter che, nel frattempo, si sono uniti ai loro discendenti spaziali. Daigo e Gordian, in una tragica battaglia, sconfiggeranno definitivamente i Madocter ma Dokuma riuscirà a salvarsi attaccandosi all'Anoha e entrerà nell'UltraCosmo. Ma non sarà fortunato…

PROTAGONISTA ANCHE IN ITALIA
Gordian è stato presente sia su «Cartoni in Tivù» che su «Noi Supereroi», guadagnandosi un «Poster Tivù», quasi certamente realizzato da Mario Caria (illustratore autore di *affiche* per cinema e di molte copertine italiane di Flash Gordon e dell'Uomo Mascherato).

Il finale nell'UltraCosmo

L'UltraCosmo è regolato da una misteriosa entità chiamata Helen che, riconosciuta la malvagità di Dokuma, lo elimina in pochi secondi per poi indicare ai nostri eroi la rotta del Pianeta Ideale, su cui iniziare una nuova era per la razza umana. E così, nonostante l'utilizzo, forse frettoloso, del *deus ex machina*, la serie ancora oggi risulta essere godibile, mantenendo intatto il suo fascino e presentando allo spettatore la giusta miscela di commedia e tragedia, condita con riflessioni mai banali e scene d'azione e di combattimento robotiche accattivanti. E infatti siamo ancora qui a parlarne e, magari, domani… a rivederla. Fatecelo sapere!

Passione figurine 1986: arriva Occhi di Gatto!

Nel 1986 torna a salire la produzione degli album di figurine dedicate agli anime. La Panini si presenta in edicola con ben cinque raccolte da urlo: Occhi di Gatto, David Gnomo – Amico mio, Magica Magica Emy, Memole Dolce Memole e Sandy dai mille colori. Iniziamo questo mese con Occhi di Gatto, un album imperdibile per una serie cult.

a cura di **Fabrizio Ponciroli**

Dall'autunno del 1985, le tre ladre più brave (e sexy) del mondo anime spopolano in tv. Ovviamente la Panini cavalca l'onda del successo di *Occhi di Gatto* sul piccolo schermo e decide di realizzare l'album di figurine ufficiale del cartone animato.

Nel primo semestre del 1986, esce la raccolta. L'album, venduto al costo di 500 lire, nel classico formato di 32 pagine + 4 di cover, è composto da 240 figurine autoadesive. Sulla copertina le tre protagoniste dell'anime, ossia Sheila, Kelly e la giovane Tati che strizza l'occhio ai lettori, promettono faville.

La collezione si apre con un "tutorial" in cui, dopo aver elencato i reati che, quotidianamente, compie la banda (con le relative possibili sanzioni, più che altro accennate), si sottolinea come "...possiamo chiudere un occhio sulle loro imprese poiché le nostre tre simpatiche ladre sono anche tanto carine". Come dargli torto?

L'introduzione

EDIZIONE STRAORDINARIA

Simpatiche, carine ma... LADRE!

— Furto con scasso (ma senza mano armata...): reato gravissimo, per cui si rischia di finire al fresco per un numero imprecisato di anni!
— Istigazione a delinquere: reato perseguibile dal codice penale e punibile con il carcere duro!
— Occultamento di prove: chi compie un simile reato vedrà il sole da dietro robuste sbarre per un bel po' di tempo...

E l'elenco sarebbe ancora lungo, ma vogliamo risparmiarvelo. Per dovere di cronaca, comunque, abbiamo voluto ragguagliarvi sulle sanzioni a cui andrebbe incontro la diabolica banda Occhi di Gatto nel caso finisse tra le grinfie dei tutori dell'ordine. Ed è inutile che tentiate di giustificare le nostre amiche spiegandoci che esse rubano soltanto i quadri o i gioielli appartenuti un tempo al loro papà: la giustizia, da questo orecchio, non sente ragione. Tutt'al più possiamo chiudere un occhio sulle loro imprese poiché le nostre tre simpatiche ladre sono anche tanto carine...

E speriamo che anche voi siate altrettanto indulgenti...

Otto episodi

Nell'album sono raccontati, attraverso figurine e didascalie, otto episodi dell'anime. Interessante la scelta grafica per dividere i vari "capitoli". Ogni puntata è introdotta dal ritaglio di una pagina di giornale, con titolo e riassunto/sommario di quanto sta per accadere. Molto belle le grandi immagini retinate e in bianco e nero. Il testo in inglese, tutto intorno, non c'entra nulla ed è sempre uguale. Nel 1986 si poteva fare, l'inglese, all'epoca, lo parlavano davvero in pochi in Italia.

Ad aprire la raccolta è l'episodio "Un rischioso legame" che è anche la prima puntata, in assoluto, dell'anime. Di fatto, un ottimo modo per spiegare chi sono le tre ladre e cosa fanno di giorno... e di notte.

Figurine indimenticabili

Sono diverse le figurine speciali presenti nell'album Occhi di Gatto griffato Panini. Curiosamente, la n. 1 è dedicata a Matthew e non alle tre sorelle ladre.

Si parte con Matthew

Multinazionale Panini

Il fenomeno *Occhi di Gatto* non è solo italiano. Lo confermano le diverse versioni dell'album realizzate dalla Panini in giro per il mondo. Tra quelle più conosciute e apprezzate, sicuramente la versione francese (uscita nel 1987). La raccolta è identica a quella italiana a livello di immagini e stickers. Cambia il titolo della serie e, ovviamente, tutti i testi sono in francese, per una Panini che in quegli anni è sempre più una realtà multinazionale.

Come nell'anime

Anche la seconda e la terza figurina sono dedicate a Matthew: "Detective di grandi ambizioni e scarsa fortuna, si è lasciato sfuggire ancora una volta la famosa banda di ladre"... Che poi vediamo nel loro bar, chiamato, guarda un po' "Occhi di Gatto" (immagine doppia, figurine 4-5). Insomma, è tutto subito chiaro!

Seguono gli episodi "All'ultimo secondo", "Sulla pista giusta", "Una trappola per Matthew", "Ladre derubate", "Casa dolce casa", "Nemici... per la pelle" e "Una splendida commedia". In quest'ultima puntata, durante una recita, Matthew arresta Sheila...

Sexy Kelly!

Favolosa la figurina n. 167 con un imbarazzato Matthew alle prese con il fisico mozzafiato di Kelly.

Ma la figurina più emblematica è la 234 in cui Matthew è combattuto tra l'arrestare la ladra Sheila o lasciarla libera, visto che la ama. Per fortuna è solo una commedia. o no?

In arresto o no?

VESTIVAMO ALLA GIAPPONESE...

1980: BREVE STORIA DEI COSTUMI DI CARNEVALE ISPIRATI AGLI ANIME

Eravamo troppo avanti! Nel triennio 1979-81, prima che in Giappone inventassero i cosplay, i bambini italiani già si travestivano indossando i panni (e le maschere) dei loro eroi preferiti...

La messa in onda di *Goldrake*, il 4 aprile 1978, sul secondo canale nazionale, fu solo l'inizio di uno shock culturale che avrebbe mutato per sempre il concetto di intrattenimento per ragazzi, che dalla tv ai giocattoli si propagò anche su antiche tradizioni occidentali, come il carnevale, un periodo di trasgressioni ed eccessi che affonda le sue origini in antichi riti pagani, greci e romani, trasformati nel XIII secolo nei sei giorni di festeggiamenti, tra il "giovedì grasso" e il "martedì grasso", che precedono il Mercoledì delle ceneri, giorno che nelle liturgie cristiane apre la Quaresima.

Il carnevale moderno

Il carnevale moderno prende vita alla fine del XV secolo, grazie ai Medici, a Firenze, con grandi feste mascherate per le strade, molto amate dal "popolino", che nel travestimento trovava l'occasione di ribaltare la scala sociale, fingendosi altro e di più. Furono gli anni Settanta del secolo scorso, nei cosiddetti "anni di piombo" del terrorismo, che trasformarono quei giorni in una festa "per piccoli" (Halloween in Italia ancora non c'era), e intorno ai costumi di carnevale nacque un florido mercato commerciale stagionale.

PASSIONE ROBOTTONI
I costumi di Actarus e Goldrake (senza bottoni, con aperture a strappo). La scatola era unica per tutti i soggetti e l'immagine con i personaggi dell'anime era la stessa sulla copertina del catalogo 1980 di A&M Casarini.

da annunci vintage.com

Come ti vesti a carnevale?

Se prima di Goldrake i vestiti di carnevale per bambini erano ispirati alle maschere regionali della tradizione (Arlecchino, Pantalone, Colombina ecc.) o a personaggi frutto di influenze culturali esterne come Il Pirata, La Principessa, Il Cow-boy o Zorro, dopo l'invasione dei cartoni giapponesi la domanda "come ti vesti a carnevale?" tra i bambini iniziò ad avere risposte completamente nuove, che alcune aziende prontamente colsero.

Sono affollati i negozi che vendono i costumi per i bambini

È Goldrake il re del Carnevale

Zorro e le fatine hanno poco fascino: anche agli adulti piace mascherarsi

PANNO LENCI E FANTASIA
Qui a destra: il costume di Goldrake ancora ripiegato nella sua scatola. In basso, da sinistra: le foto sul catalogo A&M Casarini dei costumi di Maria, Alcor e Goldrake (da notare i pantaloni a campana che coprono le scarpe). In alto nella pagina: il titolo da «La Stampa», 5 febbraio 1980.

Il catalogo di A&M Casarini

Per il carnevale del 1980, l'azienda A&M Casarini, con sede a Carpi nel modenese, e specializzata in costumi carnevaleschi per bambini, produsse un catalogo a colori, formato 32x32 cm, destinato ai rivenditori, intitolato "Dalle fate ai supereroi". In copertina campeggiavano gli eroi di *Atlas Ufo Robot* accompagnati, nell'aletta ripiegata, da uno pseudo-Grande Mazinga vicino ad Harlock e alla sua astronave, tanto per indicare a commercianti e clienti quali fossero i pezzi forti della collezione.

5000 costumi al giorno venduti a Torino

La A&M Casarini aveva ottenuto i diritti di produzione e commercializzazione direttamente dalla concessionaria Sacis di Roma, che trattava i diritti di sfruttamento delle serie animate trasmesse dalla Rai. I costumi prodotti dalla società modenese in realtà avevano già fatto capolino sulle pagine de «La Domenica del Corriere» dell'11 gennaio 1979. Nel pezzo, intitolato "È targato Ufo il bambino del '79", la giornalista Antonella Cremonese intervistava il dottor Bruno Silvestrini, all'epoca vicepresidente nazionale dell'associazione di categoria e titolare di diversi negozi di giocattoli, che lamentava come nel Natale precedente – quello del 1978 – l'inaspettato boom dei giocattoli derivanti da Goldrake aveva sbilanciato le abituali vendite, lasciando "rimanenze fortissime su molti articoli" e che nonostante il guadagno i negozi si ritrovavano "con un grosso problema di magazzino, mentre le nostre industrie del giocattolo, tradizionalmente esportatrici, hanno ricevuto un brutto colpo".

Il dottor Silvestrini concludeva il suo intervento dicendo che il fenomeno "è destinato a durare mesi. Forse l'anno prossimo sarà un altro Natale Ufo". Le foto dei nuovi costumi carnevaleschi prodotti da A&M Casarini, a corredo dell'articolo, erano accompagnate dalla didascalia: "Vedremo per le strade tanti piccoli Goldrake [...] anche le bambine diserteranno damine e reginelle campagnole: per loro c'è il costume di Venusia, spaziale ma con un romantico cappellino".

Sul quotidiano «La Stampa» di Torino, l'11 febbraio 1979, uscì invece un articolo che titolava: "Carnevale, Goldrake e Dracula hanno ucciso le vecchie maschere di Pulcinella e Gianduja".

esclusivo.goldrake.it

BAMBINI PER SEMPRE

Nell'articolo viene riportata la dichiarazione di Vittorio Chiapino, titolare di un "supernegozio di articoli carnevaleschi" che a proposito del carnevale del 1979 dichiara: "Una festa spaziale imposta dai mass-media che condizionano il gusto dei nostri figli. Quest'anno però la sorpresa è stata maggiore e non riusciamo a soddisfare le richieste che per noi, fra maschere e costumi, sono di circa 5 mila pezzi al giorno. Le ditte produttrici sono in difficoltà e le consegne sono quasi bloccate".
Nel 1980 ancora «La Stampa» titola, il 5 febbraio, "È Goldrake il re del carnevale".

Un sacco di soldi!

I costumi di Goldrake & co., prodotti da A&M Casarini, costavano dalle 50 alle 65 mila lire quando uno stipendio medio, nel 1980, era compreso tra 350 e 500 mila lire. Oltretutto, quei costumi erano pensati e prodotti per durare un solo carnevale, perché l'interesse di chi li vendeva era quello di venderne di nuovi l'anno successivo.

Non solo giapponesi

E nel catalogo del 1980, i personaggi dei cartoni animati giapponesi sono sistemati nell'ultima parte, preceduti dalla sezione dei costumi per i più piccini, tra cui spicca un Super Boy somigliante a una variante del costume di Actarus. Poi si passa a una parte dedicata ad altri personaggi su licenza, come Charlie, il leone animato mascotte di *Domenica In* dal 1979, oppure Dusty il canguro netturbino. Seguiva una sezione dedicata a costumi più "classici" in quel momento, come Biancaneve, una curiosa Regina dei Pianeti forse ispirata a *Guerre stellari* (il primo film uscì nel 1977 e il secondo era previsto proprio per il 1980), Zorro, il Cowboy, il Moschettiere e altri. Ogni costume è catalogato con un numero di serie, preceduto dalla lettera: "M" per i costumi destinati ai maschietti, "F" per le bambine dai 6 anni in su e "C" per i più piccoli.

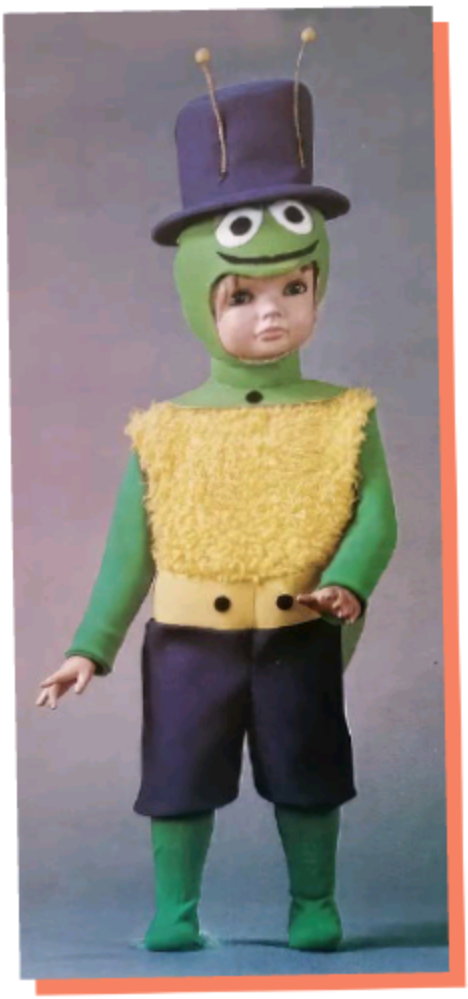
ANCHE PER BAMBINE
Sopra, dal catalogo del 1981: Robot I e Robot III da *Astrorobot* ("Terremoto Stellare" e "Turbine Solare" in Italia); in basso, da sinistra: Lady Milligan (ma c'era anche Remi), la perfida regina Hellqueen degli invasori Moguru e Yukie da *Capitan Harlock*.

I costumi di Goldrake

Nell'ultima sezione del catalogo si arriva finalmente ai nostri beniamini. A differenza degli altri, questi costumi sono realizzati con una prevalenza di utilizzo di panno lenci al 100% acrilico, per rendere più facili ed economiche le rifiniture. Si comincia con il costume codice M126, ovvero Goldrake. Il costume in realtà è diviso in pezzi, con guanti e maschera. La rappresentazione del robottone nagaiano è fedele e la

maschera, anche se molto semplice, risulta intrigante. Interessante tra l'altro l'idea di coprire le scarpe del bambino con l'effetto "a campana" delle gambe di Goldrake.

M127 è Actarus. La tuta è molto aderente a quella vista nel cartone animato, il casco è invece una specie di passamontagna in tessuto, cioè semplicemente da indossare in testa. Anche il costume di Alcor (M128) è molto ben fatto e si avvicina per dettagli alla tuta che indossa "l'amico fedele di Goldrake", anche il suo casco è una specie di cappuccio, ma stavolta è presente anche del materiale plastico per simulare la visiera. Molto belli i costumi da pilota di Venusia (F154) e Maria (F155), entrambe con il casco sempre in tessuto, ma molto ben reso nei particolari e nelle decorazioni e dotato di chiusure a strappo, da indossare come una cuffia.



I costumi di Harlock e Yukie

Continuando a scorrere il catalogo, con M134 ci imbattiamo nel costume di Capitan Harlock (riportato come "Harloch"…). Il costume è intrigante, anche se i guanti non avevano la divisione delle dite e gli stivali sono dei copriscarpe. La benda per l'occhio e il mantello rosso e nero completano il modello in modo accattivante. Con F149 c'è il costume di Kei Yukie, membro dell'equipaggio dell'Arcadia e coprotagonista delle avventure di Harlock. Interessante notare che i costumi di Harlock si fermano solo a questi due e non vengono presi in considerazione altri comprimari, come ad esempio Tadashi o l'aliena Meet. Peccato!

Remi e Lady Milligan

I costumi dedicati ai cartoni giapponesi prodotti da A&M Casarini si concludono con due personaggi della serie Remi. Il primo è C128, per i più piccini e molto curato nei dettagli e negli accessori, è dedicato al protagonista della serie, trasmessa su Rete 1 dal 22 ottobre del 1979. Con F156, troviamo anche il costume di Lady Milligan, ovvero la vera madre di Remi.

Quanto valgono, oggi...

Se avete nostalgia di quei carnevali a cavallo tra i Settanta e gli Ottanta, o se siete incalliti collezionisti, attualmente questi costumi, soprattutto quelli dedicati a Goldrake, con un po' di pazienza sono reperibili, anche completi di scatola originale. Per un costume della A&M Casarini prodotto dal 1979 in poi le valutazioni partono dai 100 euro e possono superare i 200 euro per pezzi completi e in ottimo stato, come se il carnevale del 1980 non fosse mai passato. Se siete interessati: buona caccia! E mandateci le foto, se li trovate (o già li avete)!

IL GRILLO FLIP
A completare il catalogo del 1981 ci sono anche i costumi de l'Ape Maia e, qui sopra, del grillo Flip, per i più piccini.

ARRIVEDERCI AL PROSSIMO CARNEVALE
Poi naturalmente c'era tutta una miriade di maschere più semplici ed economiche, in plastica - come queste di Heidi, Danguard o l'improponibile Candy, della milanese Sarti - o anche in cartoncino, vendute in edicola... Ma di queste parleremo un'altra volta. Magari il prossimo carnevale!

SUPER GADGET AL MORI TOWER ART MUSEUM
LA FUFFA DI KEN!

Nello scorso numero siamo stati alla mostra per i 40 anni del manga di *Ken il guerriero*, oggi ci torniamo per scoprire i gadget più curiosi esposti allo shop temporaneo del Mori Art Museum di Tokyo, per cui mettetevi comodi -rigorosamente con le **ciabatte** di Kenshiro – e iniziamo il tour!

FOTO: © TokyoTiger

dalla nostra inviata
TokyoTiger (Franca Zoli)

FACCIAMO UNA TOP TEN (ALLA ROVESCIA!)

10 L'ASCIUGAMANI (O ASCIUGA-MENI?)

Dopo aver menato come se non ci fosse un domani, laviamoci per benino le mani e asciughiamoci con il morbidissimo telo di spugna di Ken!

9 TI PRENDO PER IL COLLO

Elegantissime e prepotenti conferiranno al vostro look nerd una tronfia prestanza e maschia presenza. Non ci sono Gucci e Armani che tengano, queste sono le cravatte de-fi-ni-ti-ve!

8 TI SPIEZZO IN DUE!

FOTO: © TokyoTiger

Portafogli (o pochette) con la zip rossa che aprendola va a sezionare il volto del villain in questione. Irresistibile richiamo alle classiche esplosioni dei volti che si vedono un episodio sì e l'altro pure. 3.500 yen (22,00 euro) per fargli in due la faccia!

7 PIATTINO PER IL SUSHI DI REI

FOTO: © TokyoTiger

La celebre frase di Rei: "Di che colore è il tuo sangue!!", diventa: "Di che colore sono i tuoi ingredienti!!". Troppo divertente. Costo della "mattonella" 3.520 yen (sempre 22 euro).

6 ALTOLÀ SUDORE!

Pesantissimo (e cafonissimo) questo portacellulare può essere usato anche come fermaporta od oggetto contundente in caso di necessaria autodifesa. Io non vi ho detto niente! Siccome pesa, costa di più: 6.600 yen (41 euro).

FOTO: © TokyoTiger

5 "PROFUMO" DI KEN

Ce n'erano per tutti i gusti e di tutti i colori. Unico comune denominatore il fatto che fossero tutti spaventosamente puzzolenti. Si passava dal dopobarba anni Ottanta al muschio e cuoio andato a male. Forse si salvava quello di Rei ma... nemmeno troppo! Annusati e abbandonati!

CHE PUZZA!

4 TETSUO HARA FIGURE

Avete la collezione completa delle figure di Ken & Co.? Questa scommetto di no! Il mangaka di Ken in miniatura. Cosa faccia esattamente e perché uno la dovrebbe comprare non credo di averlo capito, so solo che costa uno sproposito: 34.800 yen (215 euro).

3 PIRAMIDE DI PAURA

Sul gradino più basso del podio ecco la piramide di pezza di Sauzer/Souther. Va posizionata sulla testa dei vostri figli, così potranno imitare i piccoli schiavi sfruttati del dittatore della scuola di Nanto. Per questa inimitabile esperienza solo 4.400 yen/28 euro (ma la piramide c'era in tutte le salse... ne vedete qualche foto in giro in queste pagine).

L'IMPERDIBILE CATALOGO

Per tornare a casa contenti, ce ne volevano due (utili anche per farsi i muscoli, visto quello che pesano!)

2

IL SANTINO DI TOKI

Medaglioni di metallo dei nostri eroi ce n'erano uno sproposito, ma quello di Toki simil-santino che prega è irresistibile e si merita la seconda piazza. Amen!

1 AND THE WINNERS ARE...

1.320.000 YEN!

EX EQUO!

1.650.000 YEN!

MITICO KEN!

Il primo piano di Ken che ricorda Swarzy costa anche più di un occhio: un milione e seicentocinquantamila yen (10.216 euro). Che dite, facciamo una colletta? Io ci sto! Poi però tocca tenerlo a casa a turno, senza litigare.

RAOH A GRANDEZZA NATURALE

Con un milione e trecentoventimila yen (8.173 euro) potete portarvi a casa questo Raoh a grandezza naturale. Donerà al vostro salotto un'aria di lusso prepotente... ma attenti a chi invitate: non garantisco per l'incolumità dei mobili nei paraggi.

ARRIVEDERCI, TOKYO!

Tokyo Tiger ci saluta per un po' per dedicarsi a dei progetti personali paralleli ma non escludiamo il ritorno - anzi, la pregheremo in ginocchio sui ceci! - per cui rimanete connessi.

di Nicola Bartolini Carrassi

SEGRETISSIMO!

PRIMA PARTE
Piccoli (e grandi) problemi di cuore

Spesso, ai mercati internazionali, presso i quali si recavano i responsabili delle reti televisive e i distributori indipendenti, si acquistava una serie animata sulla base di una semplice brochure o di un minuscolo trailer. Si andava a istinto... e a volte erano guai!

Il fatto è che certe volte si acquisivano serie intere che erano ancora in pre-produzione, senza poterne conoscere davvero il contenuto e nemmeno il numero preciso degli episodi. L'ho visto con i miei occhi, partecipando al MIPCOM di Cannes, all'American Film Festival di Santa Monica o anche recandomi direttamente presso le case di produzione giapponesi.

Erano gli anni Novanta...

In quegli anni non esistevano né Internet, né l'attuale, entusiasmante proliferazione di manga: le informazioni erano poche e il processo di acquisizione di notizie e materiali era lungo e complicato. E fu così che, nel 1996, *Marmalade Boy* arrivò nelle sale di doppiaggio, seguendo le normali procedure dell'epoca: gli episodi furono inviati al traduttore per poi essere adattati – a quel tempo, traduttori e dialoghisti appartenevano a categorie professionali distinte – e, in seguito, doppiati in sala. La direttrice, Loredana Nicosia, si occupò dei provini, testando diverse voci sui personaggi principali.

Numerose furono le convocazioni di **Simone D'Andrea**, che al suo debutto come doppiatore in Deneb si aggiudicò il personaggio di Yuri (Yu). Simone era già stato tra i Piccoli

© TOEI ANIMATION, CO., LTD.

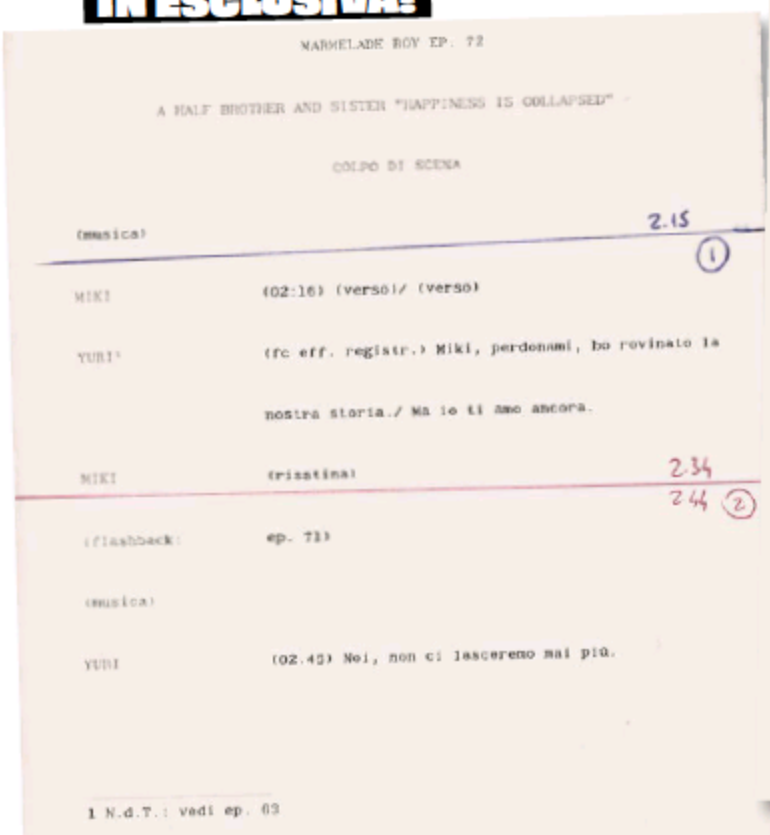
MAI VISTA PRIMA!

SCEGLI ME! Patrizio Prata (Ghinta, a sinistra) sfida Simone D'Andrea (Yuri, a destra) per conquistare il cuore della bella Elisabetta Spinelli (Miki, al centro): per chi non se lo ricordasse, in *Piccoli problemi di cuore*, al principio della serie, i cugini Yuri e Ghinta si contendono le attenzioni di Miki. (foto inedita in esclusiva per «Anime Cult» - © Giuseppe Salomone 1994/2024 7Teen/RCO EUROPE).

Cantori di Milano e aveva partecipato come attore a un episodio della serie *Cristina*. Sino ad allora aveva doppiato in ADC, Cooperativa attori e doppiatori ed era voce di molte pubblicità in radio. Yuri sarebbe stato il suo primo protagonista in una serie anime. Intervistai il collega e amico molte volte, quando mi toglievo il cappellino da doppiatore e mettevo quello da giornalista. Nel 1997 facemmo una lunga chiacchierata, poi pubblicata dalla rivista «Man-Ga» edita da Yamato e Panini. Era una delle prime volte che si dava spazio al volto dei doppiatori, nell'ambito di una campagna, "Seiyuu Generation", iniziata nel 1994 con il primo Anime Awards. Nella prossima pagina, su fondino verde, riporto un breve passaggio...

MAI TRASMESSO IN ITALIA
In esclusiva assoluta, solo su «Anime Cult», il fronte del copione di un episodio mai trasmesso in Italia (collezione privata) e le note per il montaggio del seguito inedito di *Piccoli problemi di cuore* (collezione Carrassi/RCO).

IN ESCLUSIVA!



MARMELADE BOY EP. 72

A HALF BROTHER AND SISTER "HAPPINESS IS COLLAPSED"

COLPO DI SCENA

(musica) 2.15 (1)

MIKI (02:16) (verso)/ (verso)

YURI (fc eff. registr.) Miki, perdonami, ho rovinato la nostra storia./ Ma io ti amo ancora.

MIKI (risatina) 2.34 2.44 (2)

(flashback: ep. 71)

(musica)

YURI (02.45) Noi, non ci lasceremo mai più.

1 N.d.T.: vedi ep. 03

MARMALADE BOY

II puntata

EPISODIO 8

da 01 56 a 02 06

togliere foto primo piano

da 02 08 a 02 14

(inserimento attesa miki nel parco = prima puntata nuova serie x 40 secondi circa)

da 03 07 (mano miki robot) a 04 13 (fino a primo piano Miky: Yui No Yuri)

da 04 22 a 05 26

da 05 38 (volto yuri) a 06 56 (no cambio scena)

da 06 56 a 08 00

da 10 56 (cassa vaso rotto) a 11 52

da 12 47 a 15 23

MAI VISTA PRIMA!

NELLO STAND YAMATO
Carrassi presenta alla fiera di Cartoomics *Quello stesso giorno a casa di Yu* con i doppiatori principali, qui nello stand Yamato. Sono le primissime apparizioni di doppiatori alle fiere. Da sinistra Emanuela Pacotto, Patrizio Prata, Simone D'Andrea, con sotto NBC e a fianco Jasmine Laurenti (collezione Carrassi - foto inedita in esclusiva per «Anime Cult»).

Sailor Moon (2)

MISTERI SVELATI!

Abbiamo già scritto il mese scorso riguardo alla creazione e alla scelta del titolo di Sailor Stars. Ecco alcune informazioni aggiuntive, espressamente richieste dagli appassionati più curiosi.

Nella lista "proposte titolo" per *Sailor Moon Star* troviamo:
Per sempre Sailor Moon; Sailor Moon e l'incanto delle stelle; Sailor Moon, regina di cuori e luna-stelle; Schegge di stelle per Sailor Moon; Sailor Moon per la libertà; Sailor Moon e la principessa misteriosa; Sailor Moon e la principessa dello spazio; Sogni, petali e misteri per Sailor Moon; Sailor Moon e il trionfo delle stelle; Sailor Moon, tutti uniti per la libertà; La più grande avventura di Sailor Moon; Petali, piume e stelle per Sailor Moon; Sailor Moon, Sailor Star; Oltre i cieli eterni con Sailor Moon; Sailor Moon ad un passo dall'eternità...

Molte di queste opzioni sono state recuperate e utilizzate come titoli di singoli episodi o passaggi nel testo della sigla... Uno appare nel Cd monografico di Sailor Moon *Cristalli, petali e misteri per Sailor Moon* del 1997. Il titolo del drama, la traccia audio dell'episodio finale, con l'aggiunta della narrazione di Seiya Ku fu: "Sailor Moon e il trionfo delle stelle". Invece, "Guerriere Sailor unite per la libertà" fu usato *Meiku Appu! Sērā Senshi, Make Up! Sailor Senshi*, un corto del 1993. Il remake della sigla *Sailor Star Song*, utilizzata in due versioni nel 1997, con testi Italiani, è invece disponibile come singolo di Enzo Draghi in tutti gli store digitali.

Ti piacciono gli anime trasmessi in tv?
«Il mio primo cartone animato giapponese come doppiatore è stato *Piccoli problemi di cuore*, da quel momento ho capito quanto fossero belli anche i prodotti giapponesi, non solo quelli americani!».

Che cosa ricordi di questa produzione?
«Tutto! Lavorare a *Piccoli problemi di cuore* è stato emozionante e motivo di grande orgoglio per me. In sala ho conosciuto Loredana Nicosia, una persona splendida e grande professionista. Ho lavorato con un'altra eroina del doppiaggio che è la bella Elisabetta Spinelli. E poi, sempre in quell'occasione, ho conosciuto te, che ti sei fatto un gran bel mazzo per fare di *Piccoli problemi di cuore*

I Chibi di NBC sono di leia.it © 2012/2023 leia/RCO Europe/HTC. All rights reserved

escluso da eurekaddl.it

Nicola Bartolini Carrassi

Nicola Bartolini Carrassi, 35 anni di carriera: imprenditore, produttore, giornalista, scrittore. Ha esordito come doppiatore, dialoghista e supervisore di titoli iconici della *bimbumbam generation*. Sono i primi anni Novanta, in un'epoca senza internet NBC anima un dialogo continuo tra gli appassionati e i suoi capi in tv: crea l'Oscar per anime e doppiatori, invita e intervista i colleghi alle fiere specializzate e racconta su riviste come «Manga», «Kappa Magazine» e «Telepiù» i dietro le quinte e le anticipazioni da Cologno Monzese. Con i colleghi propone il progetto Pa2, e gli anime non censurati esordiscono in seconda serata.

un successo. Siamo stati tutti una grande squadra, e secondo me questo traspare dall'edizione italiana... Si vede l'amore e l'impegno che tutti noi, doppiatori, adattatori, fonici abbiamo messo "vivendo" le avventure di Miki e Yuri. Di tutta la mia carriera, *Piccoli problemi di cuore* è la serie che ho vissuto con più intensità, emozione e anche... fatica! Però alla fine dei turni, anche se stanco, ero contento».

CARTONI & TV
Dal primo numero di «Cartoni & TV» (1996), il magazine ideato e diretto da NBC per Panini. La testata era un omaggio al mitico «Cartoni in TV» degli anni Ottanta e fu il primo magazine in edicola a dedicare spazio ai doppiatori.

GLI AMATISSIMI

Marmalade Boy

piccoli problemi di cuore

by Vincenzo Arieò

Sarà stato il capello biondo che conquista, l'aria malinconica e la convincente interpretazione di Simone D'Andrea, fatto sta che in questi due anni il co-protagonista di Marmalade Boy non ha fatto altro che mietere consensi strepitosi tra il pubblico femminile, meritando un posto d'onore tra i cosiddetti "rubacuori passivi" (ovvero coloro i quali non hanno bisogno di spiegare preziose energie andando a caccia di ragazze, perché tanto sono queste che puntualmente arrivano a sciami), e aggiungendosi così alla schiera dei biondastri gracilini di cui la storia dell'animazione giapponese è piena (vedi i vari Anthony, Lowell...). Per quanto riguarda invece il pubblico maschile, in molti non riescono a sopportare la sua fortuna sfacciata con le donne (chissà come mai...) e soprattutto quella irritante aria "da nirvana": mentre Ghinta e soprattutto suo cugino Willami ad ogni minimo dilemma sentimentale cadono nella più cupa disperazione, infatti, il nostro eroe vive in una condizione di perenne tranquillità spirituale dettata dalla convinzione che - potesse cascare il mondo - anche le situazioni più incasinate prima o poi si risolveranno (come poi puntualmente accade: potenza della fiction!)

Come in tutte le storie d'amore degne di questo nome, esiste una figura leggendaria che da secoli continua a fare capolino sia nella letteratura antica e moderna sia nella vita di tutti i giorni. Questa prende il nome, decisamente poco lusinghiero, di terzo incomodo, e il suo compito è quello di scuotere i sentimenti dei protagonisti onde evitare che la storia diventi di una noia mortale. Inutile dire che Ghinta è riuscito a portare a termine con onore la sua missione. Molti hanno arrestato in lui la spontaneità e quella irresponsabilità tipicamente adolescenziale che lo hanno portato ad essere avventato e a commettere errori madornali, rendendolo molto più "umano" (nonché più simpatico) del suo avversario. Una nutrita schiera di appassionati, tra cui il sottoscritto, lo avrebbe invece preso volentieri a fucilate in più di un'occasione per quel suo stato di indecisione perenne tutto giapponese che, oltre ad essere particolarmente irritante, ha come effetto immediato quello di allungare una serie di 795 puntate, ovvero il numero di episodi necessario affinché il soggetto in questione si dichiari o rimedi ai guai combinati (Maison Ikkoku e Orange Road insegnano...). A riguardo entrerà sicuramente nella storia la puntata in cui, a causa di un pericoloso ritorno di fiamma nei confronti di Miki, lascerà con un palmo di naso in mezzo a una strada la bellissima e innamoratissima Arimi (se non mi avessero trattenuto la mia prima reazione spontanea sarebbe stata quella di scaraventare il televisore fuori dalla finestra).

Le immagini sono © WATARU SUMIYOSHI/TOEI ANIMATION CO.LTD. Nella foto i doppiatori di Marmalade. Da sinistra Simone D'Andrea (Yuri) Elisabetta Spinelli (Miki), Patrizio Prata (Ghinta)

IL SORRISO DI ELISABETTA
Elisabetta Spinelli e NBC in una pausa durante il servizio fotografico realizzato in occasione dell'uscita del film *Quello stesso giorno a casa di Yu* pubblicato da Yamato Video. Un'occasione per riunire i doppiatori di *Piccoli problemi di cuore* ma anche di altre serie, vincitori del primo Anime Awards italiano dedicato ai doppiatori (Foto © Giuseppe Salomone 1994/2024 7Teen/RCO EUROPE).

Problemi di "fascia protetta"

In pochi sono a conoscenza del fatto che la serie fu, in principio, doppiata sino al sesto episodio, tale e quale all'originale. Dopo pochi giorni il cliente ci fece sapere che quei primi sei episodi erano stati ritenuti non programmabili per la messa in onda (a causa di temi inadatti secondo la legge che regolava i contenuti destinati alla "fascia protetta" pomeridiana), fui così convocato a stretto giro. Mi fu spiegato che la serie era un prodotto con grandi aspettative, ma che dopo la visione delle puntate complete in lingua italiana, era stato considerato non-trasmissibile. Seppi anche che avrei doppiato William, il cugino di Ghinta, ma tutto il resto del tempo avrei dovuto dedicarlo a supportare la direzione artistica, per la partenza e la riuscita dell'edizione italiana.

In altre parole si trattava di ripensare completamente le premesse della storia, non quelle presenti nel manga o nell'anime, ma gli avvenimenti pregressi... La vicenda principale al centro di *Piccoli problemi di cuore*, sarebbe rimasta la stessa: a cambiare sarebbero stati alcuni riferimenti a eventi che non avrebbero influito nel rapporto di amore tra i protagonisti. Eravamo a maggio. La serie sarebbe andata in doppiaggio a settembre:

Pensieri laterali...

Scrivere di un passato analogico, nel quale le reti nazionali sia pubbliche sia private adattavano e/o censuravano i prodotti animati per un pubblico di soli bambini, secondo un'equazione cultura errata, ci aiuta a comprendere meglio ciò che è stato, ad apprezzare il presente, e a lavorare a una realtà sempre più inclusiva, e culturalmente evoluta, che permetta la fruizione di ogni opera nella sua integrità e dignità.

Diario di un sogno avverato #2

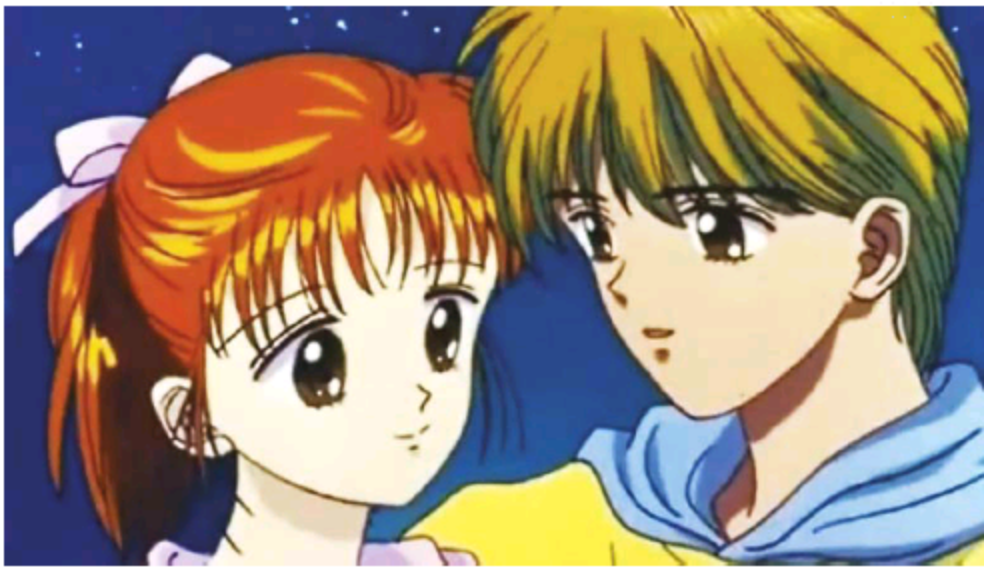
Assolate e profumate di salsedine. Così ricordo le mie giornate trascorse al mare dai nonni. Fu in quella casa affacciata sul mare, che vidi per la prima volta i programmi di Canale 5.

Quei giorni avevano il cielo azzurro della collina di Pony, il mare spumoso che si rifletteva negli occhi di Aiko e Spank, il profumo della carta dei fumetti di *Candy Candy*. Ogni fine settimana lasciavo la casa dei miei genitori per raggiungere Portovenere, un paesino della costa ligure che divide la città di La Spezia dalle Cinque Terre. Avevo nove anni, figlio di quella Rai che già nel 1978 ci aveva regalato *Heidi* e *Goldrake*, ma anche la tv del bricolage, che insegnava come costruire a casa giochi e amenità, una sorta di primordiale *Art Attack*. I miei programmi preferiti si contavano sulle dita di una mano: il telefilm *Spazio 1999* e *Goldrake*.

Ancora non lo sapevo, ma proprio in quegli anni, in una Milano così lontana dal borgo marittimo, batteva il cuore di un'idea che avrebbe cambiato il mondo della tv. Un giovane imprenditore, Silvio Berlusconi, dopo aver creato la prima città satellite della metropoli, Milano 2, stava fondando una tv via cavo dedicata ai residenti del nuovo centro abitato. Nel 1978 Telemilano 58, quarantotto dipendenti, trasmetteva programmi condotti da personaggi come Enrico Bruschi, Massimo Boldi e Diego Abatantuono. Da lì a poco quella fortunata intuizione sarebbe letteralmente "volata" sulle onde dell'etere in una girandola di colori. Soprattutto, sarebbe volata sull'onda di una nuova concezione della televisione che guardava ai network americani, ma anche ai gusti da troppo tempo assopiti di un'Italia dominata dall'egemonia Rai.

c'era l'estate alle porte. Io ero molto giovane, maldestro come sono ancora adesso, però più spericolato e spavaldo. Per fortuna al doppiaggio c'era un direttore artistico che mi diede fiducia e coraggio, così come il cliente, e un team di adattatori di lungo corso, che avrebbero lavorato alla riuscita del progetto. E quindi... qui mi fermo.

Ne riparliamo nel prossimo numero!



Inedito!

Per la prima volta in versione integrale pubblichiamo il testo del libero adattamento italiano della sigla di apertura dell'anime *Marmalade Boy*.

Come foglie di Autunno
(da *Marmalade Boy – Piccoli problemi di cuore*)

Egao ni aitai di Rie Hamada
Testo italiano: Nicola Bartolini Carrassi

Prima versione italiana: pubblicata su Vhs e Dvd dell'OAV *Quello stesso giorno a casa di Yu* - Interprete Nadia Biondini
Seconda versione italiana (quella qui pubblicata): esecuzione live all'Anime Awards 1999 - Interprete Emanuela Pacotto

Come foglie pallide
cadute nel bosco vedrò
fili di sole, trecce di blu, fradice
che poi scioglierò.

Qui accanto a me, ti
sentirò
veliero che, mi porterà la
libertà, io ti vivrò [ti
amo Miki].

Va, pensiero va
madido fra schegge di
libertà,
palpitare il mondo sentirò.

Zagare di sole, tra le spire del tuo
cuore scruterò,
pallide emozioni tra segreti del
tuo cuore, che catturerò.

Timida passione
là nel cielo
semplici parole che
già si specchiano dentro di te,
negli occhi tuoi più blu,
nell'allegria della follia del mare mio.

Timide parole col destino dentro al
cuore sentirò,
baci, sensazioni come tiepide emozioni
che catturerò.

Stringi questo cuore.
Tra i tuoi sogni
sibila la voce tua,
tra l'andare del vento quaggiù.
Segreti tuoi per me
speranze mie che spargerò nel
mare blu.

PUOI ASCOLTARLA QUI!
https://bit.ly/47Gk2FB
Canta Emanuela Pacotto;
feat. come coristi: Simone
D'Andrea, Nadia Biondini, NBC

LORIANA LANA
LA RAGAZZA DELLE SIGLE

archivio privato Loriana Lana

Da *Voltus V* a *Lulù tango* per Mariangela Melato, da Mina a *Pat, la ragazza del baseball*, da Douglas Meakin fino alle Edizioni Paoline... La carriera di **Loriana Lana**, autrice e talvolta interprete di canzoni e sigle di anime, è oltremodo variegata e piena di sorprese!

@loriana.lana.790
LA TROVATE QUI!

Intervista di
Emmanuel Grossi

ANIME CULT: La tua carriera artistica comincia da giovanissima, nel 1981, in televisione…

LORIANA LANA: Fu una cosa casuale. Sapevo che in RAI stavano cercando idee per una trasmissione per ragazzi e io presentai alcuni testi, sia musicali sia proprio per il programma. Quando andai a portarli al dirigente con cui ero in contatto, mi disse: "Ma tu te la sentiresti di presentare?". "Mah, veramente non l'ho mai fatto…". "Guarda, è semplicissimo, anche perché si registra, non è in diretta, quindi qualora ci fosse un errore ti fermiamo, blocchiamo il RVM e poi riprendi". E così è stato. Ho accettato, mi sono buttata in quest'avventura… con molta incoscienza, devo dire! Il programma si intitolava *Il trenino* e andava in onda al pomeriggio sulla Rete 1, lo registravamo a Milano e a Bologna. Dopo ho partecipato a un'altra trasmissione musicale, sempre del pomeriggio della Rete 1, *Direttissima con la tua antenna*, e in seguito – o forse contemporaneamente – anche a trasmissioni di tv private che però appartenevano a dei network e si vedevano in molte parti d'Italia. Quella in RAI fu un'esperienza molto carina anche perché ho conosciuto mezzo mondo, avevamo ospiti attori, cantanti… Da lì sono nate tante collaborazioni! Sai quelle cose che vanno quasi da sé? "Ma tu che fai?". "Io scrivo canzoni". "Ma dai, io devo fare un programma, te la senti di scrivere una sigla?". "Figurati, è il mio mestiere!".

Sigla della trasmissione "La caccia al tesoro"

A.C.: Ne ricordi una in particolare?
L.L.: *Lulù tango*, cantata da Mariangela Melato per la fiction di RAI 1 *Lulù*. Oppure *Un'avventura*, che era la sigla di

una trasmissione di Jocelyn, *Caccia al tesoro*: mi ricordo che prendeva un elicottero e sorvolava delle zone in giro per il mondo, era un programma che aveva un taglio avventuroso ma anche scientifico… E io scrissi la sigla, che cantava proprio lui.

A.C.: E in parallelo scrivevi canzoni per i bambini…
L.L.: Prima ancora del *Trenino*, avevo conosciuto Detto Mariano: una persona deliziosa, molto a modo, era carino, simpatico, anche umile nonostante la sua potenza artistica… Quando mi esprimo su Mariano dico sempre queste parole: un vero signore! Con lui registrai molti provini negli studi della CAM, qui a Roma: pianoforte e voce, lui suonava e io canticchiavo questi motivetti… Pensa, sono passati tanti anni e alcuni di questi brani sono usciti – ovviamente riarrangiati e risistemati, perché erano provini semplicissimi – in alcuni album della San Paolo. In *Carnevalissimo 2000*, che è dedicato agli animali, ci sono ad esempio *Il pinguino Federico* e *Lilly Tronilla* (la giraffa), parole e musica mie.

A.C.: Tu con le Edizioni Paoline hai lavorato molto!
L.L.: Ho fatto dieci-dodici album con loro, sempre per i bambini. Solitamente erano legati ad allestimenti teatrali, tant'è che la San Paolo, oltre al Cd, pubblicava anche il libretto con il copione, i testi e gli spartiti.

A.C.: Hai accennato alla CAM…
L.L.: Avevano degli studi bellissimi in via Virgilio qui a Roma. Anche lì ho fatto incontri con personaggi stellari. All'inizio, ai tempi dei provini con Mariano, ricordo che a capo di tutto c'era Giuseppe Giacchi. Poi sono tornata a lavorare con loro anni dopo, facendo diverse cose, canzoni per film… e mi seguiva Lilli Greco, che veniva dalla RCA.

A.C.: Lilli è stato una colonna della RCA dei tempi d'oro!
L.L.: Quanti pianti ho fatto con Lilli! Perché era uno molto tosto. Ma poi diventava amabile… Però se io oggi so mettere due parole in fila lo devo a lui e a Paolo Conte, che mi hanno insegnato tantissimo: ore e ore a ragionare su una frase, a scegliere la parola giusta, il sinonimo giusto, cercare di non scrivere cose banali… Perché Lilli dava molta importanza al testo, più che alla musica: diceva che il testo è fondamentale in una canzone. Mi ricordo di aver scritto cartelle e cartelle di canzoni… che poi, fortunatamente, sono riuscita a farle pubblicare quasi tutte.

IL TRENINO
Nel 1981 Loriana Lana e Rita Lemma sono le conduttrici dell'ultima edizione di *Il trenino*, programma che teneva compagnia ai bambini già dal 1978 (rimase celebre la sigla omonima cantata da Christian De Sica).

A.C.: Con Lilli hai anche vinto un festival di canzoni per bambini, a metà degli anni Novanta…

L.L.: Il *Festival della Canzone d'Autore per Bambini e Ragazzi*. Ogni anno il manager che organizzava il festival chiamava gli autori "per grandi" e chiedeva loro di dedicare del tempo a scrivere qualcosa per i bambini. Un anno partecipai insieme a Lilli e a Lina Wertmüller, scrivemmo un motivetto molto carino su Napoli, che era tutto un gioco di parole: *Pulicinè Pulicinà*. E il brano ha vinto! Io, insieme ad altri autori, avevo già vinto l'anno prima con un'altra canzone, *Nonna in minigonna*. Sono stati incontri molto fortunati. Qualche tempo fa ho letto – non ricordo dove – una cosa che mi ha fatto molto piacere: è stato scritto che sono l'unica autrice italiana ad aver scritto canzoni con tre premi Oscar. Io lì per lì sono rimasta un attimo perplessa: perché tre? Ho scritto quasi vent'anni di canzoni con Luis Bacalov, ho collaborato con Ennio Morricone… e mi dimenticavo di Lina, che ha vinto l'Oscar alla carriera!

«La RCA dei primi anni Ottanta era meravigliosa, andavi a prendere il caffè e ti ritrovavi accanto Lucio Dalla, Lucio Battisti, De Gregori, Venditti... Io ero veramente frastornata!»

A.C.: Tutti nomi stratosferici!

L.L.: Molte collaborazioni derivano dalla RCA. La RCA dei primi anni Ottanta era meravigliosa, andavi a prendere il caffè e ti ritrovavi accanto Lucio Dalla, Lucio Battisti, De Gregori, Venditti… Io ero veramente frastornata!

Mi ricordo che un giorno stavo facendo dei provini e qualcuno mi disse che nella sala accanto – la RCA era enorme! – stava lavorando Renato Zero. Io a quel tempo ero una sorcina e dissi: "Dai, ti prego, portami, portami, ti prego, lo voglio conoscere!". Lui bussa alla porta – "Avanti" – e mi presenta Renato. Grande emozione! Poi, scherzando, questo ragazzo gli fa: "Sai, lei scrive testi, sta lavorando qui". E lui, rivolto a me: "'A nì, senti, te va de fa' 'na cosa che devo fa' un disco?", e io mi sono trovata a fare una piccola produzione di Renato, prestando la mia voce per alcune battute. Figurati come stavo! Ricordo che sono stati i primi soldini guadagnati con una canzone che non fosse una sigla e mi ci comprai uno stereo.

A.C.: Ti ricordi il titolo della canzone?

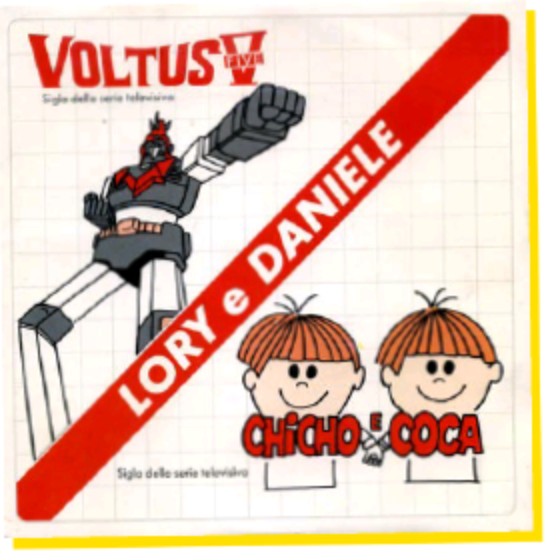
L.L.: Oddio… mi ricordo che cantava un ragazzo

LORY IN CAM
Nello stesso periodo in cui scrive *Pat, la ragazza del baseball*, Loriana realizza altre due sigle, per un'altra casa discografica, la CAM. E questa volta le canta anche!

italo-francese, che era prodotto da Renato… ma il titolo proprio no. Devo avere il disco da qualche parte… Quando mi fanno queste domande, io mi ricordo sempre di Franco Migliacci, che era una persona tanto carina, ci siamo frequentati per un periodo. Un giorno gli dissi: "Franco, ti ricordi quel testo che tu hai scritto?". Io gli citavo le parole e lui mi guardava… Mi disse: "Senti, io ho scritto tante canzoni: non me ne ricordo nemmeno una! Questa proprio… Ma sei sicura che l'ho scritta io?". "Cavolo, certo che l'hai scritta te, c'è scritto Franco Migliacci!". Ecco, a me succede lo stesso…

A.C.: Però ti ricordi sicuramente di aver scritto, in RCA, il testo di *Pat, la ragazza del baseball*!
L.L.: Certo! Era il periodo che frequentavo la casa discografica e qualcuno, mi pare Olimpio Petrossi, mi disse: "Dobbiamo fare una sigla di un cartone animato che parla di baseball…". Andammo nella saletta dove vengono proiettati i video… perché ti dovevi rendere conto di che cosa parla il cartone, ti davano i nomi dei personaggi fondamentali, che devono essere obbligatoriamente citati nel testo (quindi Pat, il vecchio Iwata…) e vedemmo questa sorta di trailer. Poi andai a casa di Claudio Maioli, che mi sembra di aver conosciuto proprio in quell'occasione, e ci mettemmo a scrivere la canzone. Uscì fuori in un pomeriggio.

A.C.: Perché venne poi affidata alle Mele Verdi? Di solito Le Mele Verdi cantavano sigle scritte dalla loro direttrice, Mitzi Amoroso, insieme a Corrado Castellari…
L.L.: Non te lo so dire, proprio non me lo ricordo. Ma mi ricordo che scrivemmo la canzone senza sapere per chi fosse, chi avrebbe dovuto interpretarla. Io non fui presente alla registrazione, credo che sia stata fatta a Milano.



DALLE MELE VERDI AI CONDOR
La prima sigla di successo di Loriana è *Pat, la ragazza del baseball*, cantata dalle Mele Verdi per la RCA. Arrivano dalla RCA anche i fratelli Balestra, che come Condors interpretano, vent'anni dopo, L'invincibile Shogun.

A.C.: In seguito anche tu hai lavorato con Castellari…
L.L.: Sì, negli anni Duemila. Abbiamo fatto *Robottino*. Ci siamo conosciuti proprio a Roma, ma non mi ricordo se è dopo il nostro incontro che mi ha chiamato per propormi di fare un testo. La canzone è veramente carina!

A.C.: Nello stesso periodo hai scritto anche la canzone di *L'invincibile Shogun*…
L.L.: Per i fratelli Balestra. Stavano anche loro alla RCA ma non ci eravamo mai incontrati. Le musiche sono di Claudio e Mauro ma io ho conosciuto solo Claudio, che è venuto proprio a casa mia per parlarmi di questa nuova sigla. Anche lì cotta e mangiata: abbiamo scritto il pezzo, è stato registrato e via…

A.C.: Torniamo dunque alla RCA. Tu negli anni Ottanta hai scritto anche *Corri come il vento Kiko*, cantata dai Rocking Horse!
L.L.: Si trova nella colonna sonora di un film ambientato durante il Palio di Siena, il protagonista mi pare che fosse un attore americano… Anche in quel caso mi sono divertita tantissimo, è stata una sigla molto divertente.

A.C.: Nell'intervista che Dougie mi ha concesso la scorsa estate per lo special «Libri di Anime – Periodo RCA 1978-1986», mi ha detto che incise anche una versione in inglese, per l'edizione internazionale del film. Hai scritto tu anche il testo inglese?
L.L.: Guarda, mi giunge nuova questa notizia. No, non è mio! Non sapevo nemmeno che esistesse una versione in inglese! Adesso mi hai incuriosito, devo informarmi…

NUOVE GENERAZIONI
Le Coccinelle Blu nascono artisticamente nel 2018, su idea di Nando Di Stefano e Francesco Piccardo. La formazione attuale è composta da Monica Brown e Giada De Biagi. In un ideale passaggio di testimone con gli interpreti "storici", hanno realizzato nuove versioni di sigle celeberrime e inciso brani inediti, che aspirano a diventare a tutti gli effetti "sigle ufficiali".

«Io allora ero talmente cretina che mi vergognavo: sul disco di *Vultus Five* c'è scritto "Lory e Daniele" perché avevo vergogna. Adesso farei scrivere il mio nome a caratteri cubitali!»

A.C.: Parallelamente alla RCA tu hai fatto due sigle anche per la CAM…
L.L.: Sì, *Chico e Coca* e *Voltus V*. La musica è di Carlo Maria Cordio, un compositore e arrangiatore molto bravo; il testo è mio e di Daniele Viri, che era un giovane attore-cantante che recitò anche in *Rugantino*, faceva uno dei menestrelli. Mi ricordo quando Cordio mi chiamò per fare queste sigle, mi presentò Daniele, lavorammo insieme (quella volta le musiche c'erano già, mancavano i testi)… e poi registrammo. Abbiamo inciso nel suo bellissimo studio a piazza Verbano, qui a Roma. Siamo io e Daniele a cantare. In *Chico e Coca* c'erano anche delle parti recitate, mi ricordo che dicevo: "Chico scendi! Dai che abbiamo finito di fare i compiti! Vieni, scendi dall'albero!"… Io allora ero talmente cretina che mi vergognavo: sul disco c'è scritto Lory e Daniele perché avevo vergogna. Adesso farei scrivere il mio nome a caratteri cubitali!

A.C.: Ma queste due non sono le sole occasioni in cui hai cantato un tuo pezzo…
L.L.: Con il passare degli anni mi sono ritrovata a cantare insieme alle Coccinelle Blu una nuova versione orchestrale, proprio classica, di *Pat, la ragazza del baseball*. L'ha realizzata – secondo me molto bene – Nando Di Stefano, che per molti anni è stato il batterista dei Superobots. È uscita un anno fa su vinile, bellissima!

A.C.: Da poco è invece uscito il nuovo disco delle Coccinelle Blu. Innanzitutto: chi sono?
L.L.: Sono un duo, due ragazze. Io le sto seguendo da più di un anno e devo dire che quando cantano si ferma il mondo: mamme, papà, nonni, bambini, tutti che cantano, ballano, partecipano… Sono molto spontanee, coinvolgenti, un po' romane però accattivanti. Insomma, ci sanno fare!
A dicembre è uscito *Simply the best*, prodotto da me e da Nando Di Stefano. In questo Cd io sono produttrice, autrice dei testi… e suono la chitarra in tutti brani. È molto particolare, perché è un disco di canzoni per i cartoni animati giapponesi interamente rock: chitarra elettrica, batteria…

A.C.: E in questo Cd ci sono ben cinque canzoni che aspirano a diventare nuove sigle!

SIMPLY THE BEST
Simply the best è il nuovo Cd delle Coccinelle Blu. Contiene cinque canzoni ispirate ad altrettanti anime "storici": *Arbegas*, *Astroboy*, *Gaiking*, *Zambot 3* e *Don Dracula*. Completano la tracklist una nuova versione di *Voltus V*, lanciato nel 1983 da Loriana Lana e Daniele Viri, e *Superobots*, brano ispirato al mondo dei robot giapponesi. Nel Cd c'è un booklet con belle immagini e tutti i testi delle canzoni, per cantarle a squarciagola insieme alle Coccinelle Blu.

L.L.: Avevo conosciuto Nando al Parco della Musica, durante un grande concerto delle sigle dei cartoni animati giapponesi (fu un grandissimo successo, arrivò gente da tutta Italia… non ti dico!). Ma non ci sentivamo da anni! Mi ha chiamata per dirmi che voleva scrivere delle canzoni per cinque cartoni animati giapponesi di cui esisteva solo la sigla originale giapponese. "Ti va di collaborare?". Dico: "Guarda, sfondi una porta aperta, perché io ho sempre amato le sigle e ritornare a scrivere sigle di cartoni giapponesi per me è un sogno!". Mi ha dato i titoli delle serie: *Arbegas*, *Gaiking*, *Zambot 3*, *Don Dracula* e *Astroboy*. Io mi sono andata a leggere le varie storie. Tranne *Don Dracula* sono tutti robot e hanno sempre un risvolto sociale, c'è sempre la difesa dell'umanità, del mondo, dell'ambiente dall'inquinamento… Ho scritto i testi: anche in questo caso ho citato i personaggi più importanti, perché citarli è un po' come una regola, giustamente… Sono canzoni scritte al telefono, perché con Nando è nata una forte amicizia. Ti dico solo che ci chiamiamo alle cinque e mezza-sei del mattino: "Mi è venuta quest'idea… Ti piace questo inciso?… Prova a raddoppiarlo…".

A.C.: State facendo molta promozione nelle radio e sui social. E poi ho letto di una cosa strana: avete fatto un concerto all'uscita della metropolitana… Me la spieghi meglio?
L.L.: L'idea è del nostro sindaco di Roma, Gualtieri. Ha concesso lo spazio dei piazzali della metro, che tra l'altro sono molto carini. A ogni ondata di persone che uscivano abbiamo fatto una canzone. E le persone si fermavano, facevano i video col telefonino, scattavano foto, cantavano, ballavano… è una cosa molto originale, che è piaciuta. E sta prendendo piede qui a Roma, tant'è che ne dobbiamo fare anche altre.

A.C.: È previsto anche che queste canzoni diventino sigle a tutti gli effetti, cioè che vengano abbinate ai rispettivi cartoni animati?
L.L.: Il mercato dei cartoni animati giapponesi è in ripresa, c'è una bella richiesta, la gente li ama ancora da morire… Quindi me lo auguro!

LORIANA E NANDO
Loriana Lana e Nando Di Stefano sono due protagonisti del mondo delle sigle: Loriana ne ha scritte e interpretate, Nando (dopo l'esordio come batterista dei Pandemonium) ha fatto parte dei mitici Superobots dal 2004 al 2018.

Il Bel Paese

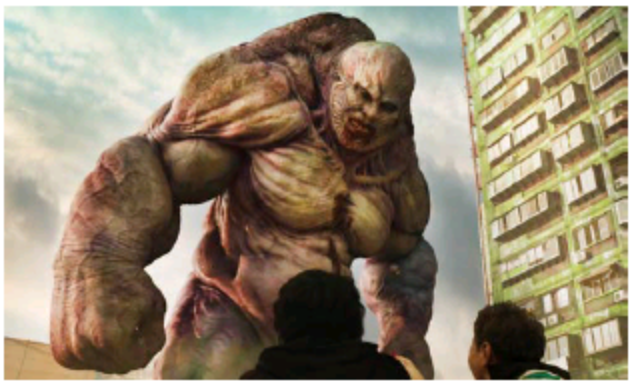
Oltre a scrivere, talvolta mi è stato proposto di cantare i miei brani. Con Lilli Greco pubblicammo per la CAM un disco sperimentale, *Quanto durerà / Dolce vita*, con musiche molto rarefatte, pochi strumenti… Poi un produttore di Crema mi propose di scrivere la colonna sonora di un film con Sergio Friscia ambientato in Sicilia e in Salento, e quando ascoltò i vari brani - tra l'altro, c'è molta musica in questo film - mi disse: "Perché non li canti tu?". "Va bene, quello che si può cantare lo cantiamo…". Un giorno mi chiamò il regista Roberto Faenza: aveva trovato su internet una canzone cantata da me e mi chiese se poteva utilizzarla nel suo prossimo film. Ovviamente gli dissi di sì! "E come si intitola il film?". "È la biografia non autorizzata di Silvio Berlusconi: si intitola *Il Bel Paese*". Io candidamente gli risposi: "Ma che è, un formaggino?". Lui mi richiamò dopo qualche giorno e mi disse: "Senta, posso utilizzare il titolo della sua canzone?". "Ma certo!". E il film uscì come *Silvio forever*.

Sweet Home 02

La seconda stagione, 8 episodi

Netflix

La seconda stagione della serie tratta dall'omonimo webcomic non è a livello della prima, e soffre del problema di essere un momento di transizione per la terza e ultima stagione dove, si dice, tutti i misteri e i segreti dell'apocalisse zombie saranno svelati. Il ritmo è più frenetico della prima, e forse la caratterizzazione dei personaggi ne soffre. La stagione raggiunge comunque la sufficienza, con una prima puntata coinvolgente e che cattura l'attenzione, ma parzialmente è un'occasione perduta. Interessante la sottotrama della trasformazione della microsocietà di sopravvissuti in una (quasi) dittatura. **(AB)**

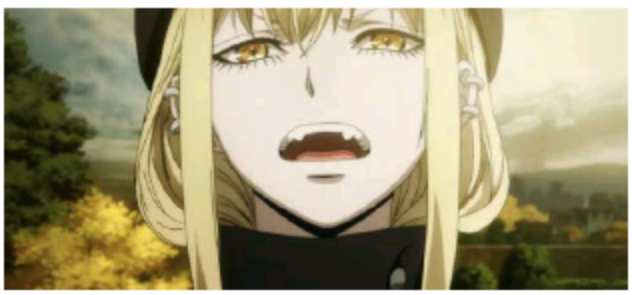


The Witch and the Beast

12 episodi

Crunchyroll

In un mondo, esteticamente elegante e molto ben costruito, l'umanità ha dovuto per molto tempo confrontarsi con streghe e creature magiche. Oggi, in un presente particolarmente civilizzato, la magia, seppur in fenomeni isolati, rischia di sconvolgere la vita quotidiana provocando eventi anomali e, talvolta, efferati omicidi. Nel muoversi tra questi eventi seguiamo Ashaf, un elegante e placido agente di un'organizzazione speciale, capace di usare la magia, e Guideau, una sorta di feroce creatura cacciatrice nel corpo di una giovane ragazza che lo accompagna desiderosa di vendetta. Un prodotto ben realizzato e piuttosto divertente. **(RS)**



The Unwanted Undead Adventurer

12 episodi

Crunchyroll

Rentt Faina, un volenteroso avventuriero di basso rango, durante un'ordinaria perlustrazione di un dungeon ben conosciuto, si ritrova, all'improvviso, alle prese con un mostro drago di livello altissimo. Il tempo di un singolo ruggito e il nostro eroe, "svenuto", si risveglia non più come uomo ma come scheletro. Deciso a non trascorrere il resto della propria esistenza come un mostro, Rentt inizia a cacciare altri mostri per assorbire la loro energia magica e, diventando sempre più abile e potente, raggiungere livelli di esistenza più alti nella speranza di evolvere fino a tornare umano più o meno. **(RS)**

Kaina of the Great Snow Sea: Star Sage

Lungometraggio

Crunchyroll

Successivamente agli eventi della serie ritroviamo Kaina e Liliha alla guida di una flotta composta dai cittadini dei vari regni ormai in pace. Fanno rotta per quella che è chiamata la "grande fossa" nella speranza di riuscire a trovare il più importante degli alberi orbitali e poter così finalmente porre fine alla carestia d'acqua. Sulla loro strada però si porrà un ostacolo molto più grande di quanto potessero mai immaginare e, da qui in poi, gli eventi prenderanno molte e inaspettate pieghe. Un film piuttosto avvincente dalle atmosfere particolarmente suggestive pronto a chiudere degnamente l'arco narrativo dei nostri protagonisti. **(RS)**

Polvere di Stelle

Yamada Sansuke

Coconino/Doku - € 8,90

Com'era la vita in Giappone sotto l'occupazione USA dopo la Seconda guerra mondiale? È questa la storia che ci racconta Yamada Sansuke, con questa serie che nel 2013 ha vinto il prestigioso premio Osamu Tezuka. L'amicizia tra Kuroda e Kawashima, forgiata nella guerra, si trova di fronte alle sfide di una vita apparentemente senza scopo, in un Giappone ancora scosso dal trauma bellico. Questo primo capitolo introduce i personaggi, e fa capire quanto la presenza delle truppe americane in Giappone negli anni immediatamente dopo la guerra, avesse travolto una società basata su regole e convenzioni radicate da secoli. Se l'imperatore non è più divino, e i Gaijin ci governano, allora nulla è più sacro e tutto è lecito. **(AB)**

Mashima Hero's

Hiro Mashima

Star Comics - € 7,90

Dalla crudezza di *Polvere di stelle* al divertimento surreale di questo volume, in cui Hiro Mishima si diverte a riunire i personaggi da lui inventati, scagliandoli in un'avventura senza freni. Su True Island, l'isola dove si nasconde la Verità, si ritrovano il team Fairy Tails, il team Edens Zero, e il team Rave. Uniti i tre Team dovranno combattere contro Oasis, un'avversaria in grado di utilizzare la stessa immaginazione contro gli eroi. Volume autoconclusivo, che in dieci capitoli accumula risate, lotte, rivelazioni e scontri tra personaggi delle varie serie ideate da Mashima. La storia è ricca di battute metafumettistiche, culminanti nell'arrivo di Mashmar, il dio creatore di storie, *alter ego* di Marshima. **(AB)**

My Soul Mate – Fumettisti Gemelli

Wah Kee

Toshokan - € 7,90

Quanto ami davvero fare fumetti? E se il fantasma di un autore morto appena prima di cogliere il successo ti proponesse di collaborare, di diventare il tuo "gemello"? Wah Kee racconta una storia solidamente poetica, che è un atto di amore per il fumetto. Attraverso il rapporto tra Chuen Ming e Cheung Shan, Kee ci immerge nella vita di tutti i giorni di chi deve macinare tavole su tavole, con ritmi frenetici senza mai una pausa, e sempre con il timore di non riuscire a soddisfare le aspettative dei lettori. Eppure, in mezzo a tutta questa tensione Kee ci fa capire come dare vita a qualcosa, realizzare fumetti, sia un atto di amore che riempie la vita e rende la vita degna di essere vissuta. **(AB)**

La Principessa Zaffiro I-3

Osamu Tezuka

J-Pop - € 12,00 ciascuno

CULT!

Prosegue l'opera meritoria di J-Pop di riproposizione dei classici imprescindibili di Osamu Tezuka, con i tre volumi de *La Principessa Zaffiro*, già pubblicati in Italia anni fa da Hazard, in un formato più piccolo, e oggi riproposti da J-Pop in tre eleganti brossurati con sovracoperta. La storia di Zaffiro è quella di una principessa che deve nascondere il suo essere donna, fingendosi ragazzo, per conservare il trono di Silverland. Dal manga fu tratto un anime trasmesso anche in Italia, che rimane tra i più amati e ricordati di quella generazione. Nel primo volume troviamo un saggio di Maria Sara Mignolli, che esamina le questioni di genere presenti nel manga. Tezuka ha ideato centinaia di personaggi, ma se ce n'è uno davvero "cult" questo è Zaffiro! **(AB)**

esclusiva ed esemplari

Studio Ghibli, la fabbrica dei sogni

Animeland

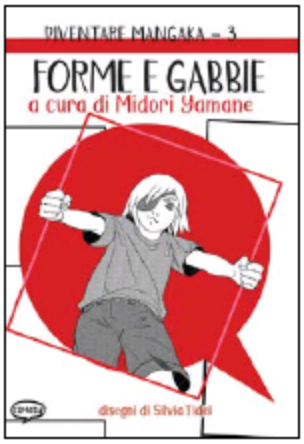
Kappalab - € 17,00

Saggio leggibilissimo e documentato, pubblicato originariamente in francese, e tradotto oggi in italiano, che ripercorre la storia di uno degli studi di animazione più famosi al mondo. Suddiviso in schede brevi ma esaurienti, dedicata ognuna a un aspetto dell'universo Ghibli, il volume di KappaLab è studiato per venire incontro alla curiosità di chi ha visto l'ultimo film del Maestro Miyazaki e voglia sapere qualcosa di più su questo monumento dell'animazione mondiale. Ricchissimo il corredo iconografico, tutto a colori, come era giusto e doveroso fare per dare il giusto rispetto alle produzioni Ghibli. Ogni film prodotto dallo studio è esaminato (*Totoro*, *Kiki*, *Nausicaa*), fino ad arrivare all'ultimo, *Il ragazzo e l'airone*, da pochissimo uscito anche in Italia. Il rapporto da KappaLab e Miyazaki/Ghibli si conferma solido, e i lettori possono esserne soddisfatti. **(AB)**

Diventare Mangaka 3, Forme e Gabbie

Midori Yamane

ComicOut - € 12,00



Prosegue il corso per diventare mangaka, realizzato da Midori Yamane e pubblicato da ComicOut. In questa terza "lezione", la Senpai Yamane ci parla delle vignette. In che modo lo stile manga valorizza ed "estrae" dalle vignette tutto il loro potenziale? "Apri la gabbia! Impara ad usare forme e misure delle vignette per dare forza e ritmo al tuo manga!". Così dice Midori Yamane ai suoi lettori, e questo volume – breve (80 pagine) e intenso – mantiene la promessa. Sicuramente interessante, e ricco di spunti su cui l'aspirante mangaka dovrebbe riflettere, ma è consigliato anche a tutti coloro che vogliono diventare autori di fumetti (mangaka e non). **(AB)**

L'arte del Sushi

Stefania Vietti (a cura di)

Gribaudo - € 12,90

Volume delizioso (e il caso di dirlo) curato da Stefania Vietti, conoscitrice della vita e cultura giapponese grazie ai suoi studi e al suo percorso di vita (dieci anni trascorsi a Tokyo non sono uno scherzo), questo libro ci prende per mano e ci porta in un viaggio non solo gastronomico ma anche culturale e sociale, alla scoperta del pitto simbolo del Giappone. Non si tratta di un libro di ricette, quanto un saggio su una pietanza, e il significato che il sushi ha nella cultura giapponese (e ormai anche in quella mondiale). Buono l'apparato iconografico con foto delle varie variazioni del sushi, disegni e addirittura manga a colori (cosa che permette di cogliere anche la bellezza estetica del sushi). Leggibile e interessante. Un mix tra narrativa di viaggio e gastronomica, che non scontenta il lettore. **(AB)**

Maneggiare con cura

Furio Detti - Simone Ottuzzi

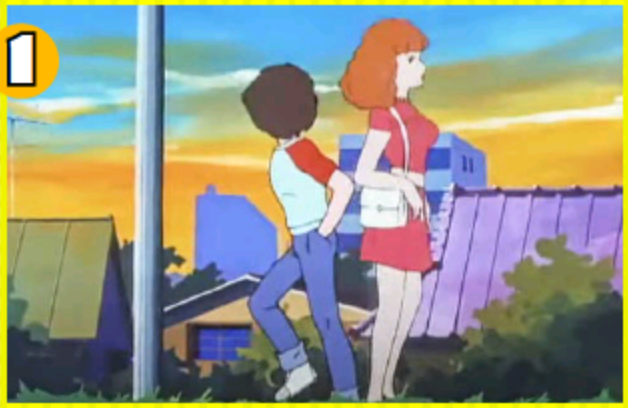
Idrovolante Edizioni - € 17,00

Il volume di Furio Detti e Simone Ottuzzi è, da quel che ci consta, la prima guida al collezionismo di Action figure mai pubblicata in Italia. Esistono sicuramente siti, articoli, saggi in miscellanee, ma questo è il primo saggio interamente dedicato a questo argomento, e in particolare alle Action Figure ispirate alla produzione di anime. Cos'è un Action Figure? È un modellino, snodabile o no, che riproduce le fattezze di un personaggio di un prodotto dell'immaginario pop (film, fumetti, animazione, romanzi ecc.). Essere un collezionista di AF, come dice Paolo Linetti nell'introduzione al volume, è un qualcosa quasi di spirituale: "Il collezionista, in quanto selezionatore, conservatore, ed espositore, diviene demiurgo, un piccolo dio creatore di un microcosmo". Buono il corredo iconografico (a colori, cosa degna di rispetto), anche se forse un po' scarso. Libro interessante, che apre la riflessione su un argomento spesso trascurato. **(AB)**

RECENSIONI A CURA DI ALESSANDRO BOTTERO

DI LUCA RAFFAELLI

LAMÙ EPISODIO 1



Nel 2005 Mitsuhisa Ishikawa venne ospite al festival dei Castelli Animati di Genzano di cui ero direttore artistico. Allora era il presidente nonché fondatore della Production I. G, una delle case di produzione più importanti e più innovative del Giappone (andate a vedere la lista: è da brividi). Insomma: Ishikawa, durante una sua intervista disse qualcosa di inaspettato (anche per la schiettezza della dichiarazione): "Quando i giovani giapponesi conosceranno la gioia del sesso per noi sarà la fine".

Questa frase mi è balenata nella testa rivedendo il primo episodio di *Lamù*, che presenta un personaggio tipico del mondo disegnato giapponese e che solo dal Giappone poteva venire: l'adolescente imbranato che desidera fare sesso, che desidera le ragazze per un rapporto niente affatto platonico. Non si era mai visto prima. Eppure di bambini innamorati era pieno il mondo del fumetto: da Charlie Brown che ama la ragazzina dai capelli rossi a Felipe, l'amichetto di Mafalda innamorato di Mauriel, una bambina dai lunghi capelli scuri. Ma erano più piccoli di Ataru ed è normale che il sesso non fosse nelle loro intenzioni. Insomma, quello che hanno fatto i personaggi giapponesi è davvero incredibile: rendere palese ciò che prima nei cartoni non si poteva raccontare: gli adolescenti vivono intensi desideri sessuali (li hanno anche i bambini, ma queste sono cose accettabili, sono nei saggi di psicanalisi).

Per rendere la faccenda evidente, nella prima scena della prima puntata, Ataru appare mentre cammina con lo sguardo rivolto verso una donna piuttosto attraente. Poi

si gira verso di noi (parla proprio guardandoci fisso negli occhi) e, con la bava alla bocca, commenta: "È incredibile quante belle ragazze ci siano!". Poi gli arriva in faccia una palla da baseball che avevamo visto lanciare nella primissima sequenza d'apertura. Ataru cade tramortito, gemendo: "Mamma mia, che botta!". Sembra proprio la rappresentazione del senso di colpa per aver vissuto emozioni inopportune e, soprattutto, per averle mostrate pubblicamente. Già, perché in Giappone essere educati significa esprimere al minimo i propri stati emotivi. Come peraltro veniva insegnato da noi fino a pochi decenni fa, quando si diceva ai bambini che assolutamente non si deve piangere. E anche Heidi (nata nel libro di una scrittrice svizzera) veniva educata dalla Rottenmeier a stare composta (cioè a non mostrare emozioni).

Ma quel che fa Ataru (cioè *Lamù*) va ancora più in là, perché il desiderio sessuale non è diretto (solo) verso la donna amata (Shinobu, forse) ma verso il mondo femminile tutto. E infatti immediata arriva la critica del mondo adulto, rappresentato da Sakurambo, un monaco buddista piccolo e brutto che, passando da quelle parti, non può fare a meno di dirgli di non amare affatto quello che gli legge sulla faccia. Qui c'è uno stacco, si vedono uccelli in volo, prima di tornare sui nostri due e vedere che Ataru ha preso il monaco a bastonate (non so se mi spiego). Sakurambo non si arrabbia poi troppo: si vendica solo dicendogli di aver visto in lui il segno della sfortuna (non sarà la sola volta che lo fa). Bene, ora il protagonista maschile è bello che delineato: è arrapato, sa prendere decisioni improvvise, sa lamentarsi delle ingiurie della vita e, soprattutto, sa come comunicarci tutte, ma proprio tutte, le proprie emozioni. La serie può prendere inizio.

SPECIALE LAMÙ

Torniamo a trovare la regina Takahashi e la sua stella Lamù, la sexy aliena che ti dà la scossa! Un'icona pop che dopo 46 anni ancora non conosce cedimenti... E pensare che all'inizio doveva essere un manga in cinque episodi!

EROI D'ACCIAIO GODAM

Nel 1976 anche Tatsunoko tenta la via dei robottoni. Il risultato di questo primo tentativo è Godam, che cerca di coniugare i robot giganti nagaiani alle innovazioni delle *Time Bokan*.

ANIME DIMENTICATI DON DRACULA

Dalla Transilvania a Tokyo, un demenziale Conte Dracula con una figlia, Chocolat, alle prese con la vita da studentessa. Tratto dall'omonimo manga di Osamu Tezuka.

REPORTAGE A SPASSO PER IL GHIBLI PARK

In diretta dal Giappone, visita guidata con Luca Raffaelli e Goro Miyazaki al Ghibli Park, con intervista esclusiva al figlio del maestro, che l'ha progettato e lo cura.

© 2024 GHIBLI PARK Co., Ltd. All Rights Reserved. © 2024 Studio Ghibli

ANIME CULT.it

Mensile - Prezzo di copertina 6,90 €

La divisione Comics di Sprea pubblica anche PSM

Direttore editoriale: Alessandro Agnoli
Coordinamento editoriale: Clarissa Cuzzocrea

Editing e consulenza tecnica: Vincenzo Perrone
Testi: Silvio Andrei, Alessandro Bottaro, Miki Maz Capuano, Nicola Bartolini Carrassi, Maurizio Ercole, Emmanuel Grossi, Maurizio Iorio, Giorgio Messina, Fabrizio Poncinelli, Luca Raffaelli, Mario A. Rumor, Raffaele Simonelli, Davide Vivaldi, Franca Zoli, Viola Zorzi
Revisione bozze: Diego Coniglio
Impaginazione: Massimiliano D'Affronto - 8x8 srl

Immagini: ove i diritti d'autore/di © su testi, fotografie, illustrazioni e rappresentazioni grafiche riprodotti su "Anime Cult" appartengano a autori terzi, questi ultimi saranno sempre citati all'interno degli articoli. L'utilizzo di eventuali materiali di terzi nel presente contesto è consentito dalla Legge sul Diritto d'Autore in vigore in Italia (n. 633 del 22/4/1941) e in particolare,
- da un lato, dall'art. 70 L.D.A., che prevede che il riassunto, la citazione e la riproduzione di parti di un'opera siano liberi se effettuati per finalità di critica, discussione e commento, in ossequio alle finalità di informazione e di diffusione della cultura, e
- dall'altro lato, dall'art. 97 L.D.A., che prevede che non occorra il consenso della persona ritrattata quando la riproduzione dell'immagine sia giustificata dalla sua notorietà ovvero dal fatto che la riproduzione è collegata a fatti e avvenimenti di carattere pubblico.

Sprea S.p.A.
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
P.I. 12770820152 - Iscrizione Camera Commercio 00746350149

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Giulia Spreafico (Divisione Digital), Stefano Pernarella

ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Segreteria: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244 - emanuelamapelli@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Luca Majocchi - Tel. 02 92432295
distribuzione@sprea.it - 351 5582739

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.sprea.it/animecult
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza sleale con la distribuzione in edicola.
Arretrati: si acquistano on-line su www.sprea.it/arretrati
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
329 3922420

FOREIGN RIGHTS
Paolo Cionti - Tel. 02 92432253 - paolocionti@sprea.it

SERVIZI CENTRALIZZATI
Art director: Silvia Taietti
Grafici: Alessandro Bisquola, Nicole Bombelli, Tamara Bombelli, Nicolò Digiuni, Marcella Gavinelli, Luca Patrian
Coordinamento: Chiara Civilla, Tiziana Rosato, Roberta Tampesta, Silvia Vitali
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Silvia Biolcati, Irene Citino, Desirée Conti, Sara Palestra - amministrazione@sprea.it
Ufficio Legale: Francesca Sigismondi

Anime Cult, testata registrata al tribunale di Milano il 08.05.2009
con il numero 234. ISSN: 2785 - 776X
Autorizzazione ROC n° 6282 del 29/08/2001

Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore per l'Italia: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia S.r.l. 20090 Segrate (MI)
Distributore per l'Estero: SO.DI.P.S.p.A. Via Bettola, 18- 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. +39 02 66030400 - Fax +39 02 66030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

Copyright: Sprea S.p.A.
Informativa su diritti e privacy
La Sprea S.p.A. è titolare esclusiva della testata Anime Cult e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare – e se del caso regolare – le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali GDPR Reg. UE 679/2016 e del Codice Privacy d.lgs. 196/03 così come modificato dalle disposizioni di adeguamento alla Legge Italiana D.Lgs 101/2018. Nel vigore del GDPR Reg. UE 679/2016 e del Codice Privacy d.lgs. 196/03 così come modificato dalle disposizioni di adeguamento alla Legge Italiana D.Lgs 101/2018. artt. 24 e 25, e Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). Sprea S.p.a. tratta i dati identificativi e particolari eventualmente raccolti nell'esercizio della prestazione contrattuale. La stessa La informa che i Suoi dati eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea S.p.a., verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato e sel pieno rispetto dell'art. 32 GDPR Reg. UE 679/2016 per le finalità di trattamento previste per adempiere agli obblighi precontrattuali, contrattuali e fiscali derivanti da rapporti con Lei in essere, per le finalità amministrative e di contabilità, (con base giuridica contrattuale), per le finalità derivanti da obblighi di legge ed esercizio di difesa in giudizio, nonché per le finalità di promozione e informazione commerciale la cui unica base giuridica è basata sul consenso libero e incondizionato dell'interessato, nonché per le altre finalità previste dalla privacy policy consultabile sul sito www.sprea.it, connesse all'azienda. Si informa che, tenuto conto delle finalità del trattamento come sopra illustrate, il conferimento dei dati necessari alle finalità è libero ma il loro mancato, parziale o inesatto conferimento potrà avere, come conseguenza, l'impossibilità di svolgere l'attività e gli adempimenti precontrattuali e contrattuali come previsti dal contratto di vendita e /o fornitura di prodotti e servizi. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati a/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società a/o persone che prestano servizi in favore della Sprea che sono state nominate responsabili del trattamento ai sensi dell'art. 28 GDPR Reg. UE 679/2016. Si specifica che non sono effettuati trasferimenti dei dati al di fuori dell'Unione Europea. Si specifica che Sprea S.p.a non effettua trattamento automatizzato di informazione e dati che produca effetti giuridici che Lai riguardano o che incida in modo analogo significativamente sulla Sua persona. In ogni momento Lei potrà chiedere la l'accesso ai sui dati, la rettifica dei suoi dati, la cancellazione dei sui dati, la limitazione al trattamento e la portabilità dei sui dati, nonché poi esercitare la facoltà di opposizione al trattamento dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 15, 16, 17, 18, 20, 21 del GDPR Reg. UE 679/2016 e ss. Modifiche di adeguamento legislativo del D.Lgs. 196/03, così come modificato dal D.Lgs 101/2018, mediante comunicazione scritta alla Sprea a/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. Lei potrà altresì esercitare i propri diritti rivolgendosi al Garante della Privacy, con Sede in Piazza Venezia n. 11 – 00187 Roma, Centralino telefonico: (+39) 06.696771, Fax: (+39) 06.69677.3785. Per informazioni di carattere generale è possibile inviare una e-mail a: garante@gpdp.it, pec: it.Sprea S.p.a. La informa che Lei ha il diritto, ai sensi dell'art. 7 GDPR Reg. UE 679/2016 di revocare il consenso al trattamento dei suoi dati in qualsiasi momento. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e 13 GDPR Reg. UE 679/2016 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

SPECIALE

IN EDICOLA

UN VOLUME DA COLLEZIONE PER RICREARE LE RICETTE TRATTE DAI TUOI ANIME E MANGA PREFERITI

Scansiona il QR Code

Acquistala su www.sprea.it/ricettarioanime
disponibile versione digitale

Immagini, ricordi e collezioni dal Sol Levante

ANIME

A un anno dalla sua scomparsa, il nostro omaggio allo straordinario universo creativo del Maestro Leiji Matsumoto, che con le sue fantastiche visioni ci ha regalato infinite avventure e personaggi indimenticabili.

SPECIALE LEIJI MATSUMOTO

ANCHE I ROBOT PIANGONO

Minerva X, Cleo, Miyuki; Naida, Shira, Flora, Rubinia: anche chi guida i robot si innamora e perfino gli stessi robot a volte mostrano passioni inaspettate.

Da *Sailor Moon* a *Piccoli problemi di cuore*: misteri svelati e materiali inediti dall'archivio segreto di Nicola Bartolini Carrassi.

IN ESCLUSIVA!

CARTONI E CARRASSI IN TV

Il nostro Miki Moz l'ha visto in anteprima per «Anime Cult» e siccome è ingordo, poi ha intervistato anche la scintillante **Jasmine Laurenti**, che torna a dare la voce a Kaori. Da non perdere!

CITY HUNTER ANGEL DUST

TI CONOSCO, MASCHERINA!

Tra gli anni Settanta e Ottanta gli anime sono dappertutto, anche in piazza, anche a Carnevale, con tanto di maschere e costumi... e ve li raccontiamo.

MADE IN JAPAN LA FUFFA DI KEN

Tra profumi puzzoni e quadri milionari, Tokyo Tiger conclude la sua visita alla mostra per il quarantennale del manga di *Ken il Guerriero* e ci fa scoprire i gadget più curiosi esposti al Mori Art Museum di Tokyo.

Seconda e ultima parte della nostra intervista esclusiva, con segreti svelati e foto dal set dei telefilm di Licia... Only for fans!

INTERVISTA A CIP BARCELLINI

ISBN: 979-12-8137-049-4
9 791281 370494
CODICE LIBRERIA/FUMETTERIA+